Exterior: a 5ª geração é incrível

VÍDEO NEWS APRESENTA

TOTALMENTE COLORIDA
MAIS DE 360 FOTOS
ANO 1 - Nº 1 - Cr$ 250,00
SIGLA EDITORA

10 conselhos para formar um bom jogador

O ranking dos 10 maiores sucessos no Brasil e no exterior

CONSOLES:

Mostramos todos os tipos de sistemas, do Atari ao Nintendo

- **84 JOGOS:** NINTENDO, SEGA, MEGA DRIVE, ATARI...
- **COTAÇÕES:** GRAU DE DIFICULDADE, GRÁFICOS, MÚSICA, EFEITOS E A CLASSIFICAÇÃO
- **DICAS** E TRUQUES PARA FAZER MAIS PONTOS, TROCAR DE FASES E EVITAR ARMADILHAS
- **MEGA DRIVE** NOSSO "4ª GERAÇÃO" É O GENESIS AMERICANO, TEM CONSOLE DE 16 BITS E JOGOS ESPETACULARES
- **OS ACESSÓRIOS MAIS MODERNOS**

Explicamos tudo sobre compatibilidade, ajuste de imagem, adaptadores e defeitos

Super promoção
VIDEOGAME TEC TOY
101 PRÊMIOS

Manaus, Santarém, Boa Vista, Rio Branco, Ji-Paraná, Porto Velho e Macapá (Via Aérea) Cr$ 325,00

PINTOU VÍDEO-GAME.
CAÍ NA REAL.
A REAL SHOP GAME
está sempre na cola dos últimos títulos.
Pintou novidade, cai na Real.
Ela faz tudo em vídeo-game: compra, troca e vende
fitas e aparelhos, nacionais e importados. Todos!
Masters Systems, Nintendo, Game-Boy, Mega-Drive,
Turbografx e ainda tem mais. Caia na Real.
A locadora dos monstros da cidade. Você não tem saída.
PERTO DA SUA CASA EM UMA REAL
LOCADORA 24 HORAS
Real SHOP GAME
REAL SHOP VÍDEO - 16 lojas em São Paulo
• Moóca - Tels.: 914-7121 • Santana - Tel.: 950-5379 • Itaim - Tel.: 820-8778
• Santo André - Tel.: 440-4724 • Sta. Cecília - Tel.: 67-1714 • Perdizes - Tel.: 263-7210
• Alphaville/Barueri • São José do Rio Preto - Tel.: 33-4300
Breve nas seguintes lojas da Real Vídeo: Campo Belo - Tel.: 543-9423
• Guarulhos - Tel.: 209-8137 • Pacaembu - Tel.: 67-6776.

INDEX

PARA VOCÊ

Este guia foi feito especialmente para quem gosta de videogame. Para facilitar o uso desta edição, os jogos foram agrupados por sistemas identificados por cores diferentes. Os jogos Nintendo estão em páginas de cor amarela; os Sega estão nas azuis; os Mega Drive nas vermelhas e os Atari nas páginas de cor verde.

Cada jogo deste guia é apresentado individualmente: além do título, há o tipo de jogo, que pode ser luta, aventura ou batalha aérea, por exemplo. Depois, vêm as avaliações de games quanto às **dificuldades** (sempre da primeira fase do jogo), à qualidade dos recursos **gráficos** e da **música** ou **efeitos sonoros**. As notas da avaliação são em uma escala de 1 a 5 pontos.

Para facilitar a escolha dos games, o guia dá uma **classificação** final que leva em conta todos os elementos do jogo. Ela vai de uma a cinco estrelas. Só os realmente ótimos recebem cinco estrelas.

Todo jogo tem um resumo de sua história e a relação do número de fases. O jogador aprende dicas e truques para obter mais pontos, superar dificuldades e até conseguir mais "vidas", conforme o tipo de cada game.

Esta edição especial de **VÍDEO NEWS** traz ainda notícias do videogame no Brasil e no mundo, apresentando os consoles mais conhecidos dos brasileiros de 2ª geração, 3ª e até da recém-lançada 4ª geração. Mas se surgir algum defeito em seu jogo, dê uma olhada em questões **técnicas**, com soluções dadas por pessoal especializado.

Na parte final desta edição, conheça os dez conselhos para formar **O Bom Jogador**. Com tantas informações, em pouco tempo você será um "fera" capaz de ir até a última fase do game mais difícil.

Os Editores

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Com o sistema Cyberspace, *os movimentos do jogador são levados para a tela da tevê.*

CYBERSPACE, VOCÊ DENTRO DO JOGO.

É como se fosse real. Você faz os movimentos e um sistema de computação gráfica "cria" as situações. Em vez da tela da tevê, uma espécie de máscara tapa os olhos do jogador e o coloca "em outro mundo", o mundo da "realidade virtual", como vem sendo definido o sistema **Cyberspace**, desenvolvido pela companhia americana Autodesk Inc.

Na "realidade virtual", o jogador leva seus movimentos para a tela do vídeo, como agente das situações criadas pelo Cyberspace. Com uma raquete, se joga tênis com um paredão, por exemplo. O funcionamento é este: com máscara e munido de uma pequena raquete especial, o jogador fica em frente à tela da tevê e de um sensor. Ele "vê" a bolinha em terceira dimensão em um visor dentro da máscara e faz a jogada como se ela realmente existisse. Seus movimentos se transformam em computação gráfica e ele se sente como "parte" do jogo.

Há ainda o tapete, em que a pessoa se vê caminhando "dentro" da tela; a bicicleta, em que se pedala parado (a sensação é de que se faz um passeio pelo campo); e luva, em que se "toca" e se "manipula" objetos na tela, como tirar livros de estantes, abrir gavetas, entre outros.

A máscara é chamada de "eye-phones" (fones de olhos), que tem um tipo de lente para cada olho, dando a sensação real de profundidade. Os processadores são de 32 bits e há sensores magnéticos em diversos pontos. Algo que anos atrás seria visto como pura ficção científica, mas que hoje é capaz de interferir na realidade à sua frente. O sistema, por enquanto, não está à venda ao público.

LOCADORA JÁ TEM GAME DE 5º GERAÇÃO

Mais de 1.000 cartuchos diferentes de videogames nacionais e importados podem ser alugados na Dimensão Vídeo, Game e Informática, pioneira nesse serviço. A empresa tem cartuchos de 3ª, 4ª e 5ª gerações, e também comercializa e aluga periféricos, como Joysticks, luvas, tapetes, pistola e óculos. A Dimensão compra, vende e troca equipamentos, consoles e cartuchos de videogame e dá assistência técnica. Além disso, está criando um "game clube", onde o associado paga uma taxa mensal que dá direito a três cartuchos semanais, enviados pelo correio a qualquer Estado. Algumas lojas da Dimensão em São Paulo (SP): rua Santa Virgínia 107, Tatuapé, tel. 217-7161; av. Afonso Celso, 771, V. Olímpia, tel. 884-8151 e rua Xavier de Toledo, 210, 2º andar, Centro, tel. 36-3226.

Dimensão: mais de 1.000 cartuchos para os "gamemaníacos".

O Laser Scope ***foi criado nos EUA para games Nintendo e é acionado pela voz do jogador.***

LASER SCOPE, UM ACESSÓRIO FUTURÍSTICO

A primeira impressão é de que se trata de um daqueles fones usados por pilotos intergaláticos de filmes de ficção científica. Mas trata-se de um acessório criado pela empresa Konami, dos EUA, denominado **Laser Scope**, compatível com os games Nintendo. O formato é de um fone de ouvido duplo, com avançado **design**. Do fone esquerdo sai um cabo em direção à boca, que nada mais é do que um microfone. Do lado direito da larga haste que liga os dois fones, sai um visor, que se posiciona na altura do olho direito do jogador.

Tudo isso é para fazer com que o jogador acione o dispositivo de tiros com a voz (sem precisar de pistola), tenha uma ótima visibilidade da tela e ainda ouça todos os sons em estéreo de alta qualidade. O **Laser Scope** pode ser conectado ainda ao portátil Game Boy da Nintendo, a aparelhos de som ou walkman, quando pode ser usado como um simples fone de ouvido. Seu preço, nos EUA, é de 40 dólares (Cr$ 5,8 mil pelo câmbio oficial do dia 1º de dezembro).

MÁRIO BOCK

Game Gear, um portátil que processa até 4.096 cores e que já está chegando ao Brasil.

SEGA LANÇA O INCRÍVEL GAME GEAR

Na recente Tokio Toy Fair (Mostra de Brinquedos de Tóquio), a Sega apresentou ao público um jogo muito esperado. É o portátil Game Gear, que processa até 4.096 cores na telinha. O novo jogo já tem diversos cartuchos disponíveis no mercado japonês: Super Monaco GP, Columns, Pengo (os primeiros a serem lançados, em setembro deste ano), Untitled RPG, Wonder Boy, Maze Syndrome, G-Loc e, a partir de janeiro, Baseball. Esse portátil da Sega é mesmo incrementado e traz diversos opcionais, como um cabo que permite que oito pessoas joguem juntas. Esbanjando versatilidade, o aparelho — cujo preço médio é 130 dólares (Cr$ 18,8 mil pelo câmbio oficial do dia 1º de dezembro) — tem ainda adaptadores para televisão, VHF/UHF e equipamentos de áudio e vídeo. Tudo para concorrer com o portátil da Nintendo: o Game Boy.

OS MAIORES SUCESSOS EM VIDEOGAME

Brasil		Estados Unidos
Super Mario Bros. 3	1	Super Mario Bros. 3
Ninja Gaiden II	2	Batman
Batman	3	Super Mario Bross. 2
Teenage Mutant Ninja Turtles	4	Mega Man II
Top Gun II	5	Zelda II — The Adventure of Link
Double Dragon II — The Revenge	6	Tetris
Target Renegade	7	The Legend of Zelda
Super Contra	8	Teenage Mutant Ninja Turtles
Robocop	9	Tecmo Bowl
Wrath of Black Manta	10	Shadowgate

Fonte: Brasil — pesquisa revista Games; EUA — revista Nintendo Power

FOTOS: DIVULGAÇÃO

CAMPEÕES NA TELA

A combinação videogame-esporte atinge diversas modalidades. Sem dúvida, é um bom negócio para ambas as partes, já que os escolhidos são bem pagos para cederem seus nomes. Alguns exemplos de esportistas que têm seus nomes estampados nos cartuchos: Mike Tyson e seu algoz James "Buster" Douglas (que por sinal também foi derrubado), no boxe; Joe Montana, no futebol americano; Pat Riley, no basquete; Michael Andretti, no automobilismo; Tommy Lasorda, no beisebol; Arnold Palmer e Jack Nicklaus, no golfe. A onda também atinge atores — por exemplo, os já manjados Sylvester Stallone (Rambo e Rocky) e Arnold Schwarzenegger (O Vingador do Futuro), e mais recentemente, Tom Cruise, estrela dos filmes de aviação **Top Gun** e **Days of Thunder**, sobre corridas de carros. A tendência é aumentar o número de esportistas e atores famosos nos cartuchos, geralmente aliando nomes às conquistas ou filmes.

MINI GAME, O PORTÁTIL BRASILEIRO

Para quem não pode ficar sem seu videogame, mas não pode levá-lo para todo lado, a solução são os games portáteis. No Brasil, eles são vendidos com o nome de Mini Game e são fabricados pela Tec Toy. Esses jogos de bolso têm os mesmos jogos do Master System (simplificados, é claro) e possuem efeitos sonoros — que o jogador escolhe se utilizará ou não simplesmente apertando o botão "som". A tela é de cristal líquido com refletor colorido e, para os esquecidos, um sistema especial desliga automaticamente o jogo depois de três minutos sem uso, o que economiza as duas pilhas que os alimentam.

GAMEMANIA RENDE BILHÕES

A "invasão" japonesa nos Estados Unidos na área de videogames se consolidou entre 85 e 87, com a chegada dos consoles de terceira geração da Nintendo (85) e da Sega (87). O mercado americano se encontrava estagnado desde 83 com os jogos de segunda geração (tipo Atari) e as novidades lançadas pelos japoneses sacudiram o setor. A disputa entre Nintendo e Sega nos EUA acirrou ainda mais a luta pelo domínio do mercado Mundial. Porém, a Nintendo dominou o mercado norte-americano com 80% de participação em 1989, quando vendeu algo próximo a 20 milhões de consoles e faturou nada menos do que 3,4 bilhões de dólares.

A MAIORIA

Pesquisa da revista americana **Video Games & Computer Entertainment** mostra que existem, basicamente, três perfis de usuários de jogos eletrônicos. A maioria — 51% — curte mesmo os videogames. Pouco mais da metade desse pessoal está na faixa entre 12 e 16 anos de idade. E uma considerável parte — um em cada quatro jogadores — tem de 26 a 40 anos. Já os especialistas em jogos de computador são minoria. O "louco por software" típico tem mais de 26 anos e renda anual de 20 mil a 60 mil dólares. A terceira faixa, que engloba 43% do total, é a dos chamados **megagamers** — pessoas que gostam de todos os aspectos dos jogos eletrônicos.

32 BITS?

Correram boatos no mercado americano segundo os quais estaria para ser lançado no Japão um Sega Genesis de 32 bits — o dobro do atual Sega e do Mega Drive que acaba de chegar ao Brasil. Segundo esses rumores, esse supergame chegaria aos Estados Unidos dentro de dois anos. Pelo que se sabe até agora, isso é apenas especulação. Mas não há dúvida que seria uma sensação...

LANÇAMENTO

Ao preço inicial de 25 mil ienes (166 dólares ou Cr$ 24 mil pelo câmbio oficial do dia 1º de dezembro), a Nintendo lançou em novembro no Japão seu esperado videogame de 16 bits. O Super Famicom SFX, como foi batizado, estava sendo projetado há dois anos. Ele deverá seguir para Europa e Estados Unidos, mas ainda não há previsão de quando isso aconteça. Os primeiros jogos lançados para esse console são Super Mario 4, Zelda 3, Baseball e Dragon Fly. Para 1991, a expectativa é de que saia um novo jogo a cada mês. O Super Famicom, que não é compatível com o console de oito bits, processa até 52 mil cores! Sorte dos orientais.

SUCESSO DE JORDAN

Michael Jordan, ídolo do basquetebol profissional americano, também descobriu o filão da videomania. Depois de lançar, com a Electronic Arts, o **Jordan vs. Bird: one on one**, em que "enfrenta" Carry Bird, outro ídolo do basquete profissional nos EUA, o atleta prepara-se para produzir uma série de títulos novos. "Eu adoro videogames", diz ele. E não é para menos: o primeiro jogo comprovou a popularidade de Jordan, vendendo mais de um milhão de cópias. Os jogos — para vídeo, computador e portáteis — deverão estar prontos no primeiro semestre do ano que vem. Sempre com a marca pessoal de Jordan, garante o esportista.

NEO-GEO, A 5ª GERAÇÃO

Foi lançado recentemente no Japão, o Neo-Geo, fabricado pela SNK, um console de 5ª geração com 16 bits e 2 processadores centrais, proporcionando jogos muito detalhados, com imagens tridimensionais e efeitos inéditos. Os cartuchos, de 46 mega, têm 15 canais de som, sendo 7 para sintetização de voz. São muito potentes, têm tamanho maior que os usuais e destacam-se também por oferecer até 65.536 cores diferentes, sendo 4.096 simultâneas, o que permite 380 figuras ao mesmo tempo.

O Neo-Geo emprega um joystick de tamanho "profissional", o que dá boa estabilidade até apoiado no colo. Já são disponíveis 10 jogos diferentes, como o Ninja Combat, o Magician Lord e o Nam'75c. Ele custa no Japão 700 dólares e cada cartucho 350 dólares. E alguns já começam a chegar ao Brasil.

O Neo-Geo tem cartuchos de 46 mega e 15 canais de som

MÁRIO BOCK

NORBERTO MARQUES

A 3.ª geração de games chega para agitar a telinha

Conheça todas as opções dos sistemas Nintendo e Sega com incríveis acessórios para jogar

Num mundo distante, muito estranho, uma princesa está presa em um castelo e precisa ser libertada depois de muitas "brigas de rua". Ou, em uma emocionante viagem espacial é necessário enfrentar todos os tipos de naves que o atacam. Uma pistola de raio laser pode ser uma excelente aliada, e por vezes até se transformar em um rifle, evitando, por exemplo,que ladrões assaltem um banco. Estas são apenas algumas das fantasias que a chegada dos videogames de 3.ª geração trouxe para dentro de casa. E, para salvar princesas, guerrear pelo espaço, correr de carro ou moto ou mesmo combater todos os tipos de quadrilha, não é preciso ser super-herói. Basta ter habilidade e treinar.

Para participar destas aventuras é só ter

videogames de 2.ª geração (o padrão Atari), o "chip" transformou cada console em um aparelho parecido com um computador, com capacidade de "ler" programas — que são os jogos nos cartuchos — e executá-los, mudando constantemente as alternativas dos jogos conforme o desempenho do jogador.

um videogame (o console, um aparelho ligado à TV), os jogos e um bom aparelho de televisão a cores. Depois dos videogames de 1.ª e 2.ª gerações — dos quais o maior sucesso foram os Atari — os de 3.ª geração começaram a chegar ao Brasil a partir de maio de 1989. O primeiro a ser nacionalizado foi o Dynavision II, da Dynacom. Aí, uma nova palavra mágica chegou: Nintendo.

Os muitos consoles que usam o sistema Nintendo lideram o mercado mundial com 80% de participação. No Brasil estão representados pelo Dynavision II, Phantom System, Top Game, Hi-Top Game e Bit System. Há também o sistema Sega, utilizado pela Master System. Os dois sistemas (Nintendo e Sega) são de 3.ª geração e é fácil entender o sucesso: os jogos passaram a ser mais ágeis e com nitidez de imagem muito maior que os de 2.ª geração. Utilizam um grande número de "pixels" (cada ponto que forma o desenho na tela) e podem ser programados com até 64 cores. Além disso existem três canais independentes de som. Os jogos possuem, então, além dos ruídos característicos, músicas de ação que variam de acordo com os obstáculos vencidos ou o gosto do jogador.

O responsável por isso, claro, é um microprocessador, o "cérebro" do videogame. O microprocessador é um pequeno componente, o "chip", que comanda todas as operações do videogame como um computador. Utilizado desde os

Nintendo

Para que as cenas e a ação aconteçam na tela da TV, e o jogador interfira nelas, há todo um esquema técnico. Os consoles com tecnologia Nintendo utilizam um microprocessador da marca Motorola ou equivalente, o 6502, de 8 bits (unidade de memória de um computador) igual ao utilizado pelos computadores norte-americanos Apple. Para quem gosta de informações técnicas, a resolução gráfica é de 256 x 240 "pixels" (a divisão dos pontos da tela do TV), e os jogos têm até quatro megabytes de memória (capacidade de armazenamento de informações).

Existem dois padrões de Nintendo, o ▶

FOTOS MÁRIO BOCK

A Nintendo tem consoles nos padrões japonês (acima) e americano (ao lado), com microprocessador Motorola de 8 bits.

O Bit System possui pistola "laser" e opção de controle sem fios

NORBERTO MARQUES

americano e o japonês. Na prática, a diferença básica entre eles é o encaixe dos cartuchos dos jogos. O sistema americano utiliza cartuchos com conectores de 72 pinos, enquanto que nos consoles do Nintendo japonês existem 60 pinos. Mas é possível a utilização de jogos dos dois sistemas em qualquer console (americano ou japonês) através do uso de adaptadores que já estão no mercado brasileiro.

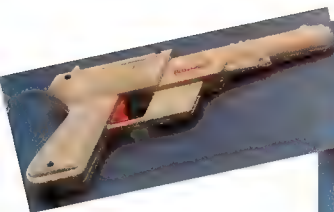
Existe a possibilidade de se trazer consoles da marca Nintendo (japonês ou americano) da Zona Franca de Manaus (AM) ou do Exterior, como o Paraguai ou Miami (EUA). Mas pode surgir um problema técnico: se o console não for destinado ao mercado brasileiro que usa o sistema de cor PAL-M nos televisores, o jogo fica em preto e branco, já que o sistema usado nos EUA e Japão, por exemplo, é NTSC. É possível uma transcodificação (adaptar o sistema de cores NTSC para o brasileiro PAL-M), só que ela pode ficar um pouco cara, não valendo muito a pena. Quanto aos jogos (cartuchos) vindos do Paraguai, ou EUA, aparecem em cor sem qualquer problema desde que o console transmita em PAL-M.

Os cartuchos Nintendo originais podem ter apenas um jogo, com grande sofisticação de alternativas de jogadas, cores e recursos. Mas existem cartuchos com diversos jogos podendo chegar a 32(para Nintendo americano) ou até a 76 jogos diferentes para o Nintendo japonês). Ou seja, em um único cartucho o jogador terá, realmente, muitas alternativas para se divertir. Evidente que aqueles com grande número de jogos trazem cenários e às vezes alternativas de jogadas e fases mais simples. Quanto ao preço existem jogos tão sofisticados e complexos que acabam custanto, por vezes, mais caros que um console.

No Brasil estes são os consoles disponíveis para Nintendo:

Bit System — Utiliza o padrão Nintendo americano e é produzido pela Dismac. Possui sistema para se colocar o cartucho semelhante ao dos videocassetes — a fita fica dentre do console, protegida contra danos. É o único entre os nacionais que oferece controles sem fios, que operam por sistema de controle remoto, facilitando a movimentação dos jogadores. Tem pistola laser, que pode ser comprada à parte.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Dynavision II: pistola "laser" (acima) e controle do tipo joysticks anatômico.

Dynavision II — Padrão Nintendo japonês, fabricado pela Dynacom. Tem "joysticks" (controle tipo bastão) anatômicos de precisão. Como acessório pode ser conectada também uma pistola "laser", utilizada em alguns jogos. Tem também jogos em três dimensões, para os quais são utilizados óculos especiais — com lentes vermelhas e verdes, bastante simples e que são dados como brinde na compra do cartucho de 3.ª dimensão. O console vem em uma maleta plástica, com espaço suficiente para os controles e vários cartuchos.

Hi-Top Game — Padrão Nintendo americano, fabricado pela Milmar. Possui "joysticks" de precisão. Oferece como opcional a pistola laser.

Phantom System — Padrão Nintendo americano, fabricado pela Gradiente. Os controles são anatômicos e precisos. Como opcional pode ser conectada também a pistola laser LG-8, utilizada em alguns jogos.

Top Game VG 9000 — Padrão Nintendo americano e japonês, fabricado pela CCE. A principal característica deste console é o Double System ("Sistema duplo") que o torna compatível com os dois tipos de cartuchos (japonês e americano). Há dois conectores de encaixe de jogos, eliminando assim, a necessidade de qualquer adaptador. O conversor de tensão (110-220 volts) é embutido no aparelho, eliminando aquela "caixinha" normalmente ligada na tomada. Também tem como opcional a pistola laser, para os jogos em que ela for necessária.

O console Hi-Top Game também conta com pistola "laser" como um opcional

Sega

No Brasil há pouco tempo, o Master System, fabricado pela Tec Toy, lançado em outubro de 1989, é o único videogame nacional a utilizar a tecnologia Sega. Mesmo usando um sistema diferente, o Sega também é de 3.ª geração com jogos bastante emocionantes. Na memória do Master System já vem três jogos (Hung On, Safari Hunt e Labirinto) e até final de 1990 existiam 54 jogos diferentes e vários acessórios. O fabricante promete para 1991 novos acessórios e novos jogos.

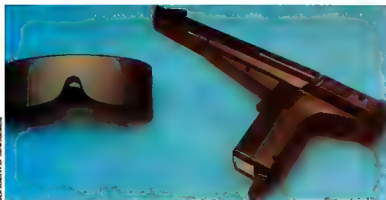
Tecnicamente, o console do Master utiliza um microprocessador Z-80, também de 8 bits (o mesmo dos microcomputado ▶

Phantom System: controles de "design" avançado, pistola opcional e padrão Nintendo americano.

MARIO BOCK

DIVULGAÇÃO

Top Game VG 9000: controle simples (acima) e sistema que torna o console compatível com os padrões Nintendo japonês e americano.

NORBERTO MARQUES

Master System: representante do sistema Sega no Brasil que conta com pistola Light Phaser e óculos para simular a 3.ª dimensão em alguns jogos.

res da linha MSX), e devido a isso não há compatibilidade entre os sistemas Sega e Nintendo. Tem resolução de 256 x 192 "pixels" e jogos de até quatro mega de memória. Como o Nintendo, 64 cores são programadas na tela da TV e existem três canais de áudio para músicas e efeitos sonoros. Na prática, devido a questões técnicas, o cartucho de jogo do Master só serve nele mesmo.

Como acessórios o Master System oferece a pistola Light Phaser, que tem cabo de 2,4 m de comprimento e precisão de 1 "pixel", ou seja, nem um mosquito escapa se o jogador tiver boa pontaria. Também estão disponíveis os óculos 3-D, para simular a 3.ª dimensão em jogos específicos. E, finalmente, o Rapid Fire ("fogo rápido"), que faz com que a velocidade do jogo aumente, assim como a força do jogador, independente de se usar o controle ou a pistola.

A LINGUAGEM DO VIDEOGAME

***Apple** (pronuncia-se "épou") — Genericamente, refere-se aos computadores de 8 bits produzidos pela empresa norte-americana do mesmo nome, como o Apple II plus e o Apple IIe. A Apple Corporation também produz os computadores McIntosh de 16 e 32 bits.*

***Atari** — Videogame de segunda geração, produzido originalmente pela empresa norte-americana Atari Corp. Foi o grande sucesso da década de 80 e, por isso mesmo, tornou-se bastante difundido pelo mundo todo.*

***Bit** — Unidade de memória. Simplificando, é o menor espaço possível de armazenamento de informações em um computador.*

***Bônus** — São pontos extras que um jogador de videogame consegue ao realizar determinada manobra, façanha ou teste especial.*

***Byte** (pronuncia-se "baite") — É um conjunto de 8 bits. Na prática, uma instrução qualquer dada a um microprocessador, ocupa dois conjuntos de 8 bits, ou 2 bytes.*

***Cartucho** — É o jogo propriamente dito. Tecnicamente, o cartucho contém o programa que será lido e processado pelo videogame.*

***Chip** — É um componente eletrônico que, do tamanho aproximado de uma borracha escolar pequena, pode armazenar um grande número de informações ou substituir muitos circuitos eletrônicos. O material que tornou isso possível é o silício, e suas "ligações" internas são microscópicas.*

***Console** — É o aparelho de videogame em si, que contém um microprocessador que, ao "ler" as informações dos cartuchos, executa as funções dos jogos.*

***Fase** — O mesmo que estágio ou nível. Cada uma das partes de um jogo que devem ser superadas.*

***Joystick** — Controle em forma de bastão usado para movimentar o objeto ou figura na tela. A direção para onde se inclina o bastão corresponde a uma direção dada ao objeto. Traz incorporado outros botões, para controle de tiros, saltos, etc.*

***Kilobyte** (pronuncia-se "quilobaite") — Mil bytes. (ver bit e byte).*

***Mega** — O mesmo que megabyte (pronuncia-se "megabaite"). Um milhão de bytes (ver bit e byte).*

***Microprocessador** — É o "cérebro" do videogame. No fundo, é o componente capaz de ler todas as informações e instruções contidas no cartucho e transformá-las de acordo com o desempenho do jogador.*

***Nintendo** — Empresa que criou os videogames Nintendo, baseados no microprocessador 6502, de 8 bits, o mesmo utilizado pelos computadores da linha Apple.*

***Nível** — Ver Fase.*

***Pixel** (pronuncia-se "picsel") — O mesmo que dot. É cada um dos pontinhos que se acendem (ou não) na tela do TV, formando a imagem do jogo.*

***Resolução gráfica** — É a quantidade de pixels existente na tela. É dada pelo número de linhas x número de colunas. Exemplo 256x240 — 256 linhas por 240 colunas.*

***Sega** — Empresa japonesa que criou o sistema Sega para videogames de 8 bits, utilizando o microprocessador Z-80 (o mesmo dos micros MSX).*

MARIO BOCK

Atari 2600S (acima) o Super Game (abaixo): dois consoles de 2ª geração que ainda fazem sucesso.

Atari: a volta

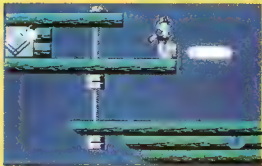
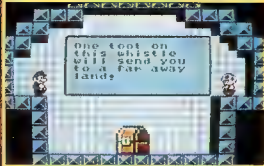
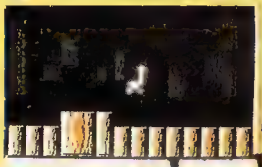
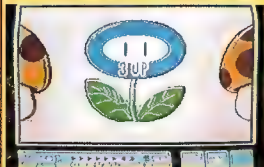
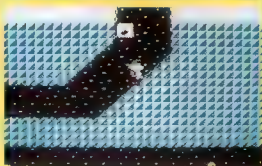
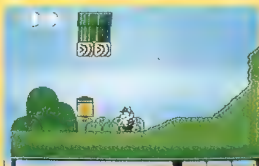
A 2ª geração de videogames, o padrão Atari, chegou ao Brasil 1983, sendo que o primeiro console nacionalizado foi lançado pela empresa Milmar: o console Dactar que, para a época, trazia muitas novidades. Grande variedade de jogos, até oito cores na tela e um canal independente de som, para a reprodução dos efeitos sonoros, eram algumas delas.

Embora com menor qualidade gráfica e recursos que os "games" de 3ª geração (Nintendo e Sega), os consoles Atari ressurgem no mercado, reanimados pela recente "febre" provocada pela invasão da nova tecnologia. E o motivo é bem simples: seu baixo custo em relação aos sofisticados Sega e Nintendo e a grande variedade de jogos em cartaz: são mais de 200 títulos à disposição do usuário, em cartuchos que contêm dois, quatro e até oito jogos.

Além do console da Milmar, estão disponíveis no mercado os consoles Atari 2600S, fabricado pela Polyvox e o Super Game, da CCE, este já na sua segunda versão, menor e com um visual mais atraente. Todos eles são compatíveis com os cartuchos Atari, que oferecem muitos jogos de ação.

As características desses três consoles são bastante semelhantes. Todos eles podem ser conectados a qualquer aparelho de TV, colorido ou preto e branco, nos canais 2 ou 3. Funcionam em 110 ou 220 volts e possuem tecla "Difficulty" ("dificuldade"), que possibilita dois níveis de dificuldade, quando o cartucho oferecer este recurso. Os jogos são controlados por "joysticks", que possuem também um botão de tiro.

SISTEMA NINTENDO

FOTOS MARIO BOCK

SUPER MARIO BROSS.3

TIPO:
AVENTURA

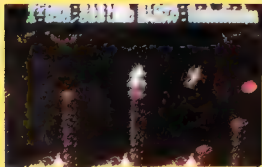
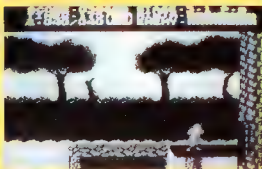
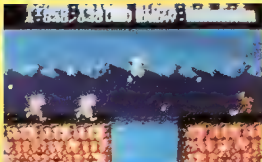
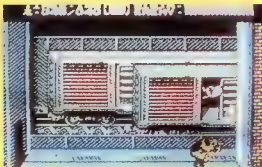
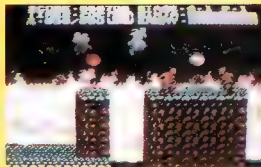
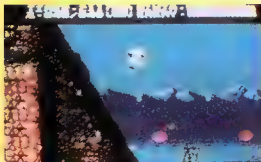
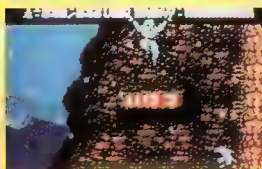
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: •••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

O Reino dos Cogumelos está em perigo o malígno Bowser e seus sete filhos tomaram conta dos oito mundos desta fantástica terra, aprisionando toda a família real e transformando todos os seus membros em animais. E só Mário e seu irmão Luigi, se for selecionada a opção para dois jogadores, poderão frustrar o diabólico plano do vilão, devolvendo aos verdadeiros donos o Reino.

Super Mário Bross 3 tem uma novidade: um mapa de cada mundo, o que facilita o percurso até o castelo para o salvamento. São ao todo oito mapas, um para cada mundo: a Terra Gramada, a Terra Deserta, a Terra da Água, a Terra Gigante, a Terra do Céu, a Terra do Gelo, a Terra dos Canos e a mais perigosa a Terra da Escuridão.

Neste mapa, Mário deve escolher um caminho até o castelo real, participando das "Action Scenes", que são as fases obrigatórias de cada mundo. Ao final de cada "Action Scene", Mário pega uma carta. Três cartas valem um Mário extra. Há também um teste especial (o quadradinho da carta-espada), se Mário juntar uma figura (flor, cogumelo ou estrela), também ganhará Mários extras (no mínimo três, dependendo da figura) Para escapar de todos os desafios, Mário tem vários aliados: o Super Cogumelo, que o transforma em Super Mário, a Super Folha, que lhe dá uma cauda (o botão "B" faz com que ele dê golpes com essa cauda) e a Estrela, que lhe dá invisibilidade por quinze segundos, são alguns deles.

Mário pode passar para trás do cenário e não ser atingido. Sempre que houver um bloco branco, suba nele e ajoelhe por cerca de cinco segundos. Na Terra da Água, "Action Scene" 9, Mário pode ficar invisível, primeiro vá até o segundo cano, onde há um bloco branco Passe para trás do cenário e corra rápido em direção ao cano (cuidado as balas ainda podem acertá-lo) ficando invisível. As bolhas na tela indicam onde Mário está. A invisibilidade valerá apenas para este Mundo

FOTOS NORBERTO MARQUES

NINJA GAIDEN II: THE DARK SWORD OF CHAOS

TIPO
LUTA MARCIAL

DIFICULDADE ●●●●●
GRÁFICOS ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO ★★★★★

Já se passou um ano da fatídica luta entre o terrível Jaquio e o ninja Ryu Hayabusa. Mas, quando todos pensam que o mal se acabou, Ashtar, o senhor das Trevas — que secretamente controla Jaquio — volta para se apoderar da espada negra do caos, com a qual pretende abrir o Portal das Trevas. Se tiver sucesso, o pesadelo voltará para todos os homens. Cabe a você, na pessoa de Ryu, impedi-lo.

Ryu deve primeiro libertar Irene Lew, uma agente da CIA, que o ajudará na missão. Irene está em poder de um dos monstros de Ashtar, no estágio 3-3. Mas muita ação será necessária até o confronto direto com ele.

Como um autêntico guerreiro ninja, Ryu tem vários poderes, que são adquiridos durante o jogo. Para isso, use a espada para estourar os balões vermelhos. dentro de alguns deles você encontrará o poder da sombra (o símbolo ninja vermelho), vidas extras (o símbolo ninja azul), armas e até um escudo de invencibilidade (o símbolo com três bolas de fogo), entre outros.

No estágio 1-1, você enfrenta Dando, um monstro especialista na luta corporal. Para vencê-lo sem perder força, acerte-o várias vezes com a espada. Antes que ele o ataque, corra para uma das paredes e salte, prendendo-se a ela no alto. Pule, então, por cima do monstro e volte a atacá-lo. Repita esta operação até destruí-lo.

No estágio 3-3, você deve enfrentar Baron Spider para libertar Irene. Ele está numa saliência e lançará sobre você terríveis aranhas gigantes. Use o poder da sombra: enquanto sua sombra (que não é nunca atingida) acerta o inimigo, você se posiciona mais abaixo, em local quase seguro — é preciso escapar das aranhas.

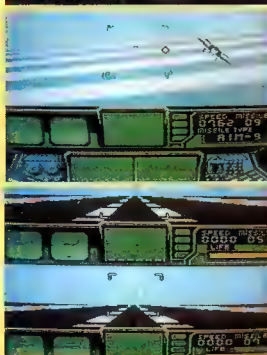
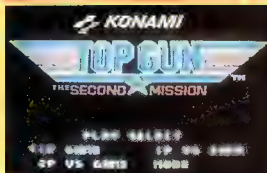
No estágio 4-2, você pode conseguir várias vidas extras. Na última tela deste estágio, dividida em duas bordas, você deve pular para o degrau e deixar-se acertar pelo monstro. Isso o coloca na borda onde há uma vida: suba a escada de mão para a tela anterior. Então, volte pela escada e repita este procedimento para cada vida extra.

TOP GUN II

TIPO
BATALHA AÉREA

DIFICULDADE •••
GRAFICOS •••••
MÚSICA/EFEITOS. ••••
CLASSIFICAÇÃO ★★★★★

Você é um Maverick, piloto da tropa de elite da força aerea norte-americana, no comando de um avançado caça supersônico. E, como um verdadeiro ás, deverá realizar manobras como "loopings", parafusos e voar de cabeça para baixo para escapar dos ataques inimigos. Um ou dois jogadores podem cumprir missões para a aeronáutica (são três ao todo) ou disputar batalhas contra outro caça, controlado pelo computador ou pelo outro jogador. É possível, ainda, escolher os mísseis que equiparão a aeronave

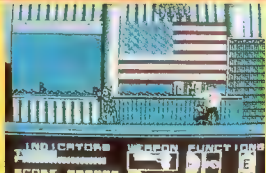
As dicas para todas as modalidades são as mesmas a regra é não ficar parado, pois assim você será um alvo fácil Detecte a aproximação do inimigo pelo radar e fuja dele, realizando manobras e desvios Não desperdice tiros seus mísseis são limitados. Desenvolva habilidade para enquadrar o inimigo na sua alça de mira e, só então, dispare

ROBOCOP

TIPO:
BATALHA AÉREA

DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO ★★★★

Para combater os criminosos de Detroit (EUA), uma empresa, a O C P , devolveu à vida um policial assassinado, usando seu corpo e dotando-o de cérebro e membros eletrônicos. Assim nasceu Robocop. Impiedoso com marginais, há apenas uma restrição em sua programação. a Diretiva 4, que o impede de atacar membros da O C P.

Seis missões serão apresentadas a Robocop, mas o objetivo final é destruir Dick Jones, o vice-presidente da O C P . Jones é o assassino de um policial — o mesmo que agora foi transformado no Robocop

É importante pegar todas as armas que aparecerem. Você poderá trocar as armas que pegou apertando a tecla "Select" Pegue também as unidades de energia, pois para concluir as missões é necessário estar com força total. Nas ruas, cuidado com as janelas sempre há um bandido para atirar pelas costas Para derrotar o ED 209, robô guarda de Jones (missões 4 e 6) só há um meio: agache e atire no ponto ver de.

BATMAN

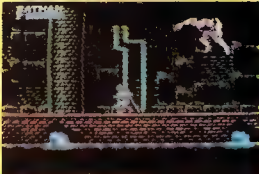
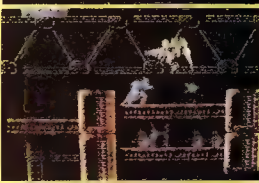
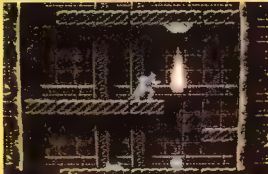
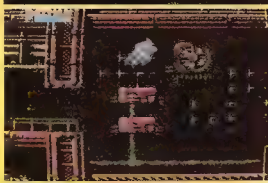
TIPO
LUTA/AVENTURA

DIFICULDADE ••••
GRÁFICOS •••••
MÚSICA/EFEITOS ••••
CLASSIFICAÇÃO ★★★★★

O cenário é sinistro: uma indústria química, em Gothan City, com grandes tanques de produtos perigosos, geradores elétricos de alta tensão e — é claro, muitos inimigos. Foi aí que, tempos atrás, um malfeitor caiu num desses tanques e se transformou no pior inimigo de Gothan: o Coringa. Agora, ele domina a cidade com uma terrível onda de crimes. E só Batman poderá entrar na indústria e derrotá-lo.

Mas não sem antes enfrentar ninjas, canhões e outras armadilhas. E, no início, contará apenas com seus punhos. Armas como o bat-bumerangue serão conquistadas de acordo com os pontos obtidos.

Para se chegar ao final de cada uma das 5 fases, é necessário estar com a energia plena. Importante também é aprender a técnica de escalar, pois ela será útil em todas as fases, ajudando a cortar caminho. Com o controle de direção e a tecla "A" simultaneamente, faça Batman pular e se agarrar de uma parede à outra, em "ziguezague".

NORBERTO MARQUES

DOUBLE DRAGON II

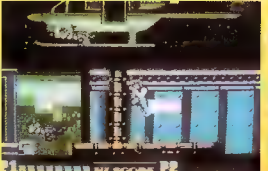
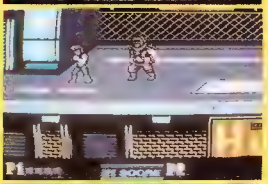
TIPO
LUTA

DIFICULDADE ••••
GRÁFICOS •••••
MÚSICA/EFEITOS •••
CLASSIFICAÇÃO ★★★★

Billy e Jimmy Lee, dois irmãos, lutam juntos para resgatar Marian, uma amiga. Ela foi seqüestrada pelo maléfico Shadow Boss. Depois de vencê-lo, ao fim de 9 fases, os dois irmãos lutarão entre si para disputar o amor de Marian. Mas isso só no caso de dois jogadores. Se apenas um estiver jogando (Billy), basta vencer o chefe.

Uma boa dica para se chegar ao final é começar com até oito vidas. Para isso, jogue sozinho, mas selecione a opção de dois jogadores. Logo na primeira tela, mate seus inimigos e depois mate também Jimmy, ganhando suas quatro vidas.

Para conseguir "continue" (o jogo se reinicia da fase em que você parou), tão logo apareça "Game Over", pressione no controle 1, a seqüência: frente — direita — trás — esquerda — A — B. Nas fases 7, 8 e 9, a seqüência é outra e deve ser digitada no controle 2: A — A — B — B — trás — frente — direita — esquerda.

MÁRIO BOCK

WRATH OF BLACK MANTA

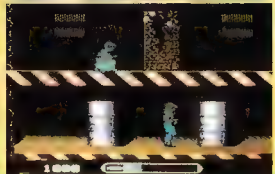
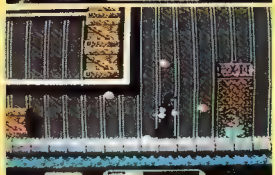
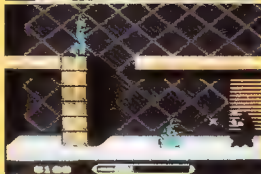
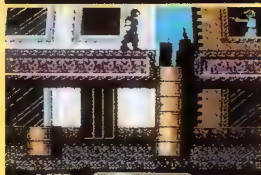
TIPO. LUTA MARCIAL

DIFICULDADE. ••••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS •••
CLASSIFICAÇÃO ★★★★

Nova York, nos Estados Unidos, está em alerta crianças estão desaparecendo misteriosamente Pais já não se sentem seguros e trancam seus filhos em casa. E não é para menos. a polícia e o FBI ainda não têm nenhuma pista dos desaparecimentos. Só que uma das crianças desaparecidas, uma aprendiz de artes marciais, deixou uma pista para seu mestre: "fomos seqüestrados e estamos presos perto da grande cachoeira". O mestre não hesita, e convoca Black Manta, um expert em artes marciais, para resolver o caso É quando você entra em cena.

No início do jogo, você pode escolher entre quatro poderes para destruir seus inimigos. Escolha o poder da sombra ("the art of the shadow"). Ele será útil para matar o monstro do final da fase Aperte "A" e, com o auxílio de sua sombra, acerte o monstro na cabeça.

Na segunda fase, mate todos os inimigos das asas-delta. Para fugir, agarre-se em uma delas: você passará de fase "voando"

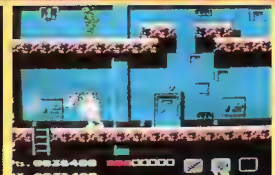
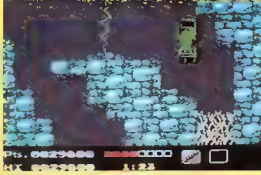
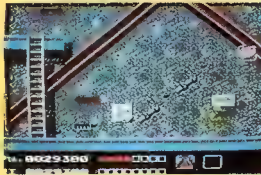
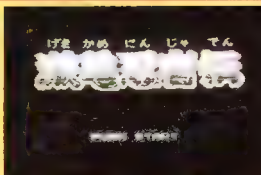
FOTOS NORBERTO MARQUES

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

TIPO. LUTA MARCIAL

DIFICULDADE: •••••
GRÁFICOS ••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Você é uma tartaruga ninja, que, devido a uma mutação genética, se tornou quase humana e "fera" nas artes marciais. Outra característica curiosa: seu alimento básico é... pizza! Seu objetivo é o resgate da amiga humana April, que foi seqüestrada.

Durante as quatro longas fases, você deve alimentar sua tartaruga mutante com pedaços de pizza, que aumentarão sua força. Há um jeito de conseguir muitos pedaços de pizza, com o mínimo de risco: logo na saída da área do esgoto, na primeira fase, há um pedaço. Pegue-o e saia. Volte para a saída e você encontrará mais pizza, podendo repetir este procedimento quantas vezes quiser.

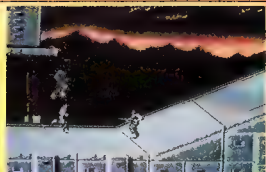
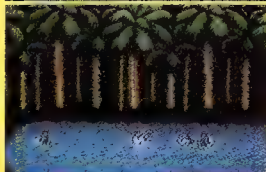
Para desarmar as bombas na segunda fase, só há um modo: passe pelas primeiras bombas, sem desarmá-las, até chegar na última, desativando então quatro bombas de trás para a frente. Deixe sua tartaruga morrer, selecione "continue" e você só terá quatro bombas para desarmar.

SUPER CONTRA

TIPO: LUTA

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Red Falcon, o famigerado "alien" que não desiste de conquistar a Terra, está de volta. E, desta vez, auxiliado por armas e robôs de alta tecnologia. Ele se instalou em uma fortaleza, de onde dirige os ataques ao quartel general americano. Bill Ko (e Corporal Lance, se o modo dois jogadores for escolhido) deve frustrar os planos de Red Falcon, invadindo seu centro de operações de helicóptero e destruindo aliens e robôs.

Uma boa ajuda é começar o jogo com dez vidas. Para isso, aperte, logo que aparecer o título. Direita — Esquerda — Trás — Frente — A — B — START. Na área 3, a água é uma grande aliada na destruição dos inimigos. enquanto você está submerso, não pode ser atingido. E para matar Babalu Destructoid, a aranha-mecânica do final da área 3, posicione-se em cima dela: você não será atingido. Quando ela não estiver atirando, desça e atire. Repita a operação até destruí-la.

FOTOS NORBERTO MARQUES

SUPER MARIO BROS. 1

TIPO. AVENTURA

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA / EFEITOS. ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Mesmo sendo a primeira missão dos super irmãos Mário e Luigi, este é um jogo que continua empolgando todo mundo Nesta aventura, os dois simpáticos baixinhos devem salvar a princesa Toadstool, que é mantida presa pelo terrível Koopa. Ele usurpou o trono do Reino dos Cogumelos, infestando-o com as mais terríveis criaturas. Koopa-paratroopa, uma tartaruga alada, e os irmãos Martelo, sempre prontos a "martelar" os heróis, são algumas delas

Para vencer todas as terríveis criaturas de Koopa e salvar a princesa, há um pequeno truque que ajuda muito. você pode conseguir várias vidas na fase 3-1. Na escadinha que antecede o fim da fase, haverá duas tartarugas. Pule sobre a segunda quantas vezes conseguir. Cada pulo vale uma vida. Mário deve ser Super Mário (conseguido com o cogumelo vermelho) para que dê certo. E, para conseguir "continue", logo que aparecer a mensagem "Game Over", mantenha o botão "A" pressionado e aperte "START". Você recomeçará o jogo da fase em que parou.

DRAGON SPIRIT

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: LUTA — CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Você é um príncipe, e seu reino corre perigo: seu palácio foi tomado por criaturas fantásticas e pré-históricas. Para libertá-lo, você se transformará em um dragão e deverá cumprir 9 fases.

No início do jogo, você estará dentro de um castelo e deverá sair. Se conseguir fazer isso sem morrer, você começará como um Dragão Dourado, e terá de cumprir apenas as fases 1, 2, 5, 7 e 9. Caso você morra, então seu dragão sera Azul e todas as fases deverão ser cumpridas. Mas, neste caso, o final é bem mais interessante. Confira!

FOTOS MARIO BOCK

P.O.W. — PRISIONERS OF WAR

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: GUERRA — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Preso no território inimigo, você deve fugir, libertando seus amigos, e impedir o objetivo do exército adversário, que é o de provocar um colapso econômico global.

Há um truque para começar o jogo com 20 vidas: tão logo apareça o título, aperte a seqüência: A — B — B — Frente — Frente — Trás — Esquerda, no controle 1. Avance sempre devagar, do contrário muitos inimigos aparecerão, dificultando a vitória. Na segunda fase, o segredo para derrubar o helicóptero é usar as granadas deixadas pelos inimigos vencidos.

PREDATOR - ARNOLD SCHWARZENEGGER

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: LUTA — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Na pessoa do Major Dutch Shaeffer, você deve destruir todos os guerrilheiros e bichinhos de estimação do alienígena Predator, cuja tropa fora antes dizimada pelo major. Predator veio sedento de vingança, e adora comer o cérebro de suas vítimas.

Sua primeira tarefa é encontrar uma arma. Ela está numa pedra à esquerda do vídeo, logo na primeira tela. Na fase 2, logo embaixo da primeira cabana, há uma carabina laser. E, na fase 4, no canto direito, junto à parede e um degrau abaixo, há outra carabina laser.

TOTAL RECALL

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: LUTA — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Quaid deve voltar a Marte para recuperar sua identidade — ele foi vítima de uma lavagem cerebral. Para isso, deve encontrar uma mala, que contém a passagem do ônibus espacial. O problema é que em seu cérebro foi instalado um aparelho para localizá-lo: ele sempre estará cercado de inimigos.

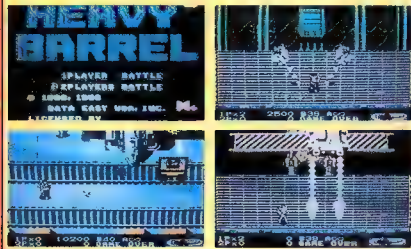
No começo do jogo, é possível armazenar energia para os próximos desafios: basta entrar repetidamente nos becos e lutar com o anão. Cada vitória lhe dará mais força.

HEAVY BARREL

TIPO: LUTA

DIFICULDADE: •••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Um grupo de terroristas tomou o controle de um complexo nuclear subterrâneo e ameaça a Terra com mísseis nucleares Para impedi-los, você deve se infiltrar no complexo e se apossar de "Heavy Barrel", que é uma superarma

Ela deverá ser montada: são seis pedaços, trancados em cofres. Você consegue a chave à medida que mata terroristas. De posse de "Heavy Barrel", cuidado: ela se autodestrói em 99 segundos. Super Granadas são uma boa escolha de armas, no fim do perímetro 2, dois disparos garantirão a vitória.

DUCK TALES

TIPO. ESTRATÉGIA

DIFICULDADE. •••
GRÁFICOS •••••
MÚSICA/EFEITOS ••••
CLASSIFICAÇÃO ★★★★

Que tal ajudar Tio Patinhas a encontrar os cinco tesouros perdidos e libertar seus sobrinhos Huguinho, Zezinho e Luisinho, que foram seqüestrados? A aventura acontece em cinco territórios diferentes: na Selva Amazônica, na Transilvânia, nas minas africanas, no Himalaia ou na Lua.

Nas minas africanas, há um truque para não ter que pular as lagoas: descendo pela corda, você chega na lagoa do primeiro monstro. No canto da tela você pula mais alto . Pule no canto da tela e mova para a direita: você andará pelo alto.

GOAL

TIPO:
ESPORTE (FUTEBOL)

DIFICULDADE. ••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Goal é um jogo de futebol, para um ou dois jogadores, que podem disputar uma partida simples, toda uma copa do mundo ou simplesmente treinar jogadas de ataque.

É possível escolher entre 16 times, com características diferentes — entre eles, claro, o Brasil. A dica é a seguinte: o jogador que tem a seta sobre sua cabeça é o que você movimenta. Use a tecla "B" para mudar de jogador toda vez que houver um passe, seu ou do adversário — você passará a controlar o que estiver mais próximo à bola.

KARATE KID

TIPO: LUTA MARCIAL

DIFICULDADE. ••••
GRÁFICOS. •••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Daniel é um garoto que, sempre ridicularizado pelos amigos, resolve aprender caratê. Mas seu mestre o ensina mais que isso: a luta não deve ser usada para vingança. Agora, o pequeno mestre deve salvar seu instrutor, capturado por bandidos.

Para isso, logo na primeira casa na primeira fase, pegue o "C": isso lhe ensinará o "golpe da águia", um potente chute. Para fazer mais pontos, não perca o "Bonus Stage", que são testes especiais. Para isso, experimente todas as entradas das casas, pois, se ela sair da tela, será impossível voltar.

ZIPPY RACE

TIPO: Motociclismo

DIFICULDADE: ••
GRÁFICOS: •
MÚSICA / EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Um motociclista dirige por estradas muito movimentadas, repleta de motoristas "loucos" que fazem de tudo para derrubá-lo. O percurso inicial é de Los Angeles a Las Vegas, cidades dos EUA, e, é claro, o combustível é insuficiente. O motociclista deve passar sobre as marcas azuis, pois elas valem gasolina.

O numero de pontos aumenta de acordo com a quantidade de carros ultrapassados. Vale a habilidade: mais pontos fará o motociclista que aprender a "driblar" os carros que quer ultrapassar.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

IKARI WARRIORS

TIPO: Guerra

DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: ••
MÚSICA / EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Um avião com problemas faz pouso forçado em campo inimigo. Não há então outra saída para os guerreiros Ikari senão se defender do exército hostil. A cada inimigo ou tanque destruídos, são acumulados pontos e, a cada batalha vencida — que significa a conquista da base inimiga — uma nova batalha, mais difícil, se reinicia.

Dica: Procure proteger-se dos tiros dos inimigos, escondendo-se atrás de abrigos. Atire sempre. No caso de dois jogadores, ambos devem se ajudar, um dando cobertura ao avanço do outro.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

MICHAEL ANDRETTI'S WORLD GP

TIPO: Esporte (Automobilismo)

DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA / EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Neste jogo, todas as etapas do campeonato mundial de Fórmula 1, nas suas pistas reais, são disputadas por um ou dois jogadores. É possível escolher o carro: estão à disposição um Chevi-Lola V8, um Mugan V8 Turbo e uma Ferrari com motor V12 aspirado, todos com quatro machas. Ou ainda uma Honda V10 aspirado, com câmbio automático.

Os jogadores podem escolher entre disputar apenas uma corrida ou toda a temporada, nos autódromos de 16 países. É possível também apenas praticar (sozinho na pista). Pode-se ainda correr contra um segundo jogador.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

PRO WRESTLING

TIPO: Luta

DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA / EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Pro-Wrestling é um campeonato de Luta Livre. Dentro do ringue, vale de tudo: golpes baixos, chutes, socos e tudo o mais. E, é claro, não falta a maior característica deste tipo de luta: o lutador controlado pelo computador é mau caráter.

Quando o seu lutador estiver perdendo a força, um companheiro que aguarda fora do ringue (cheio de força) poderá substituí-lo. Basta se aproximar dele e apertar a tecla "B". Para jogar o adversário fora do ringue, basta encostá-lo nas cordas e dar um golpe forte. A luta poderá continuar do lado de fora por 20 segundos.

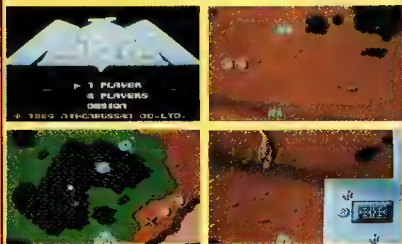
FOTOS: MÁRIO BOCK

TERRA CRESTA

TIPO:
ESPACIAL

DIFICULDADE: •••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Depois de ter sido capturado pelo Gigante Negro, comandante supremo das trevas, você se apossa de uma nave espacial e inicia sua fuga de Terra Cresta. Você pode, no início do jogo, escolher o posicionamento dos canhões de sua nave.

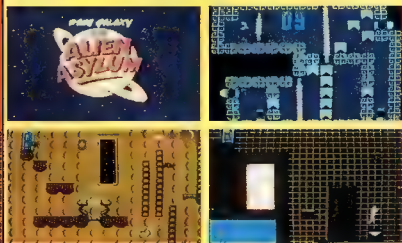
Tudo o que aparece na tela é mortal para você e deve, portanto, ser abatido. Durante o jogo, você encontrará bases numeradas. Acerte-as, e conseguirá armas. Depois da quinta base, você se apodera de "Fire Bird", a única arma que pode derrotar o Grande Mandora, seu último adversário

DASH GALAXY

TIPO.
ESPACIAL

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

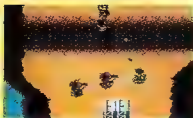
Mesmo os heróis cometem erros. E, o cometido por Dash Galaxy, um explorador do universo, pode ser fatal: ele foi cair em um planeta completamente maluco, e deve escapar de 24 níveis infestados de perigosos "aliens" e outras armadilhas. Um detalhe a mais: neste jogo não há senhas ou "continue", por isso, toda a atenção é necessária.

Em cada nível, existem salas nas quais você pode entrar. Basta mover os blocos que impedem a entrada. Se você cobrir o número indicador do nível atual com quatro blocos em uma sala de bônus, você ganhará uma ou duas vidas extras.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

BIONIC COMMANDO

DIFICULDADE. ••••
GRÁFICOS. ••••
MÚSICA / EFEITOS: •••
TIPO. GUERRA
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

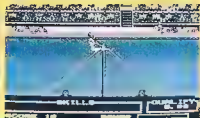
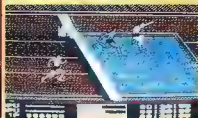
O objetivo é o resgate do agente Super Joe, que foi capturado pelo exército inimigo. A partir do mapa na tela, pode-se escolher em qual área a operação resgate se iniciará. Tome cuidado com as transferências de uma área para a outra: evite cruzar com o caminhão, senão haverá combate

A melhor sequência para se iniciar a busca é a seguinte: área 15 - 5 - 16 - 2 - 3 - 6. Vencida a área 6, você conquista um "passaporte", que dá acesso a qualquer área.

MÁRIO BOCK

TRACK & FIELD II

DIFICULDADE. ••••
GRÁFICOS: •••••
TIPO. ESPORTE (OLIMPÍADA)
MÚSICA / EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

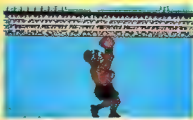
Sempre contra o computador, um ou dois jogadores podem disputar até quinze modalidades olímpicas. Entre as modalidades, provas de canoagem, esgrima, saltos ornamentais, natação, salto com vara, salto triplo e os tradicionais 110m com barreiras. Também é possível disputar um campeonato de vôo livre.

Para vencer provas de velocidade, é necessário ter muita habilidade e velocidade no manejo dos controles. As provas de salto exigem precisão nos movimentos.

MÁRIO BOCK

PUNCH OUT - MIKE TYSON

DIFICULDADE. •••••
GRÁFICOS: ••••
TIPO: ESPORTE (BOXE)
MÚSICA / EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

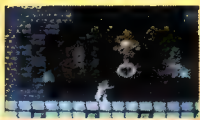
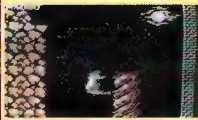
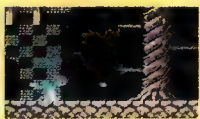
Após muito treinamento e dedicação, é possível repetir a façanha de James "Buster" Douglas: derrubar o supercampeão Mike Tyson e sagrar-se campeão mundial de boxe. Mas, para isso, é necessário tornar-se campeão de categorias inferiores. Para vencer, o segredo é esquivar-se dos golpes do adversário.

Mas se o objetivo é desafiar de "cara" o campeão, selecione a opção "continue" e digite a senha (Password). 007 373 5963. Entre um "round" e outro, apertar constantemente a tecla "select" aumentará sua força.

NORBERTO MARQUES

HOLY DIVER

DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS ••
MÚSICA / EFEITOS: ••
TIPO: LUTA
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Uma difícil luta se desenvolve em um território místico, com o objetivo de se libertar a princesa do reino. Para isso, o herói possui uma arma e vai adquirindo poderes mágicos — como o de congelar lava — à medida que derrota os guardiões de cada uma das seis fases.

Uma boa dica é avançar atirando ao se aproximar do canto da tela, pois sempre há um inimigo, fora do campo visual, apenas aguardando sua entrada. No duelo final de cada fase, a pontaria deve ser impecável: só a cabeça é mortal para os guardiões.

NORBERTO MARQUES

SENSACIONAL SUPERPROMOÇÃO

Concorra à sensacional Superpromoção da revista **VÍDEOGAME** e da Tec Toy: são 101 prêmios, incluindo um Mega Drive e um Master System. Para participar desta divertida promoção é muito fácil. Basta responder às perguntas que vêm a seguir e enviar à **Sigla Editora**, juntamente com o cupom anexo à revista. As 101 primeiras cartas com as respostas corretas serão premiadas.

Se você já é um "fera" em videogame, seja rápido e vença este desafio diante das seguintes perguntas:

1) Qual o único videogame nacional que tem óculos 3 D (terceira dimensão) de cristal líquido?

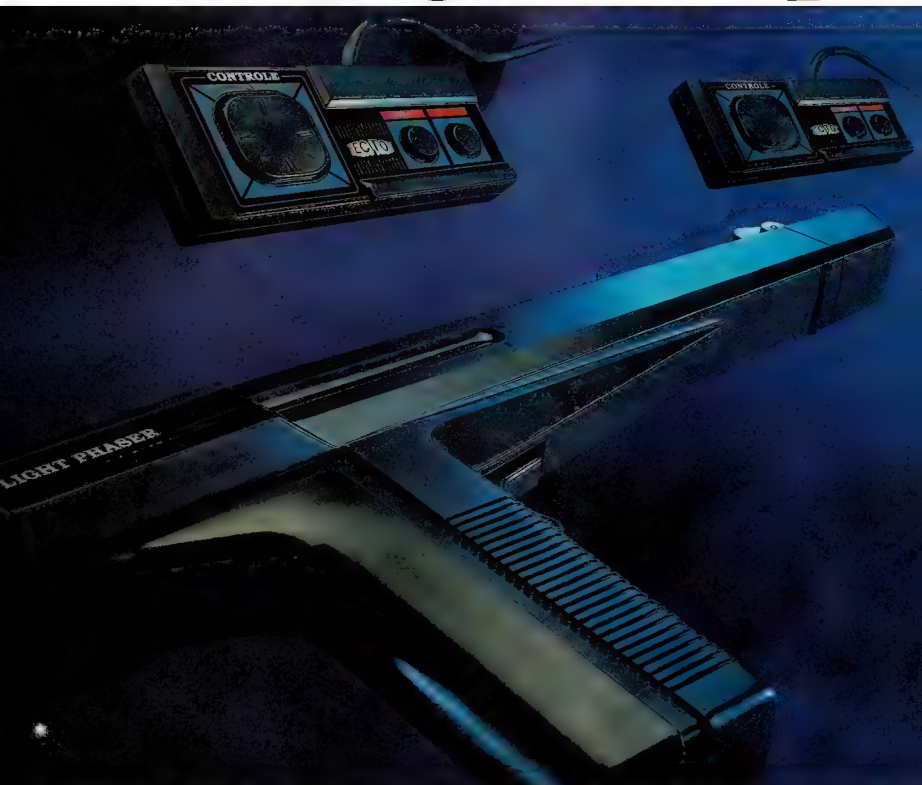
2) Cite o nome de dois jogos em que é utilizada a pistola Light Phaser.

3) Quem é o fabricante do Master System e do Mega Drive?

4) O Rapid Fire torna os tiros e golpes mais...?

Respondeu certo? Então, não perca tempo. Preencha o cupom da Pesquisa **VÍDEOGAME**, anexo. Se quiser, tire xerox e distribua para os amigos também participarem. Coloque a carta-resposta no correio e envie para a **Sigla Editora**, rua Alice de Castro, nº 60, Vila Mariana, São Paulo — SP, CEP 04015:

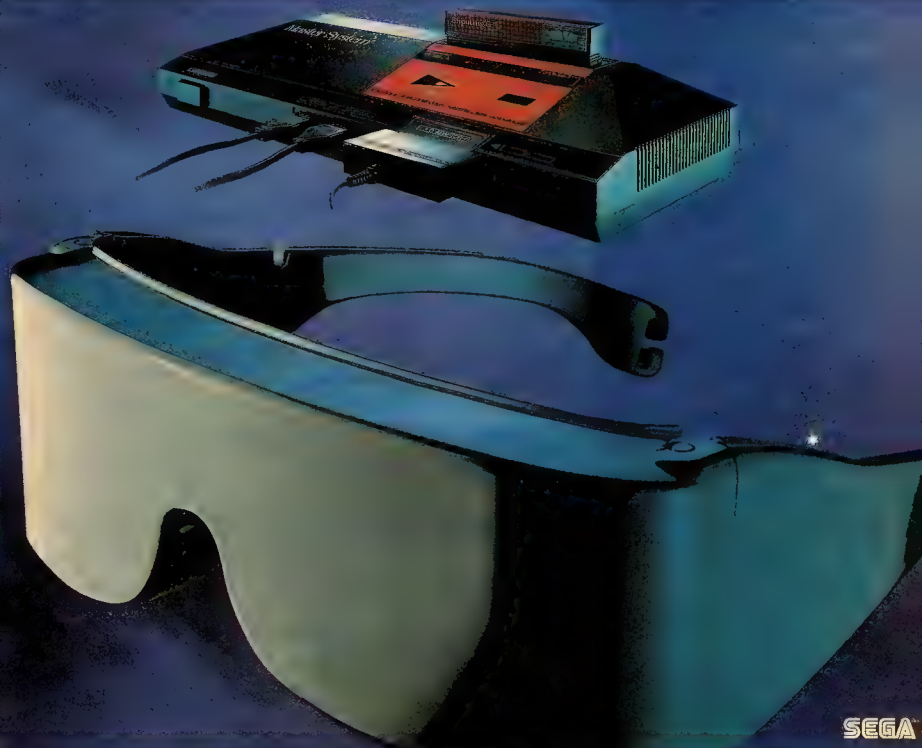
Agora, a parte mais gostosa: as primeiras 101 cartas acompanhadas dos cupons que chegarem — com todas as respostas corretas — ganharão os seguintes prêmios: 1º prêmio — um Mega Drive; 2º prêmio — um Master System; 3º prêmio — um óculos 3 D; 4º prêmio — um cartucho Double Dragon; 5º prêmio — uma pistola Light Phaser; 6º ao 10º prêmios — acessórios Rapid Fire; 11º ao 20º prêmios — portáteis Mini Game; 21º a 95º prêmios — assinaturas trimestrais das revistas **VÍDEO NEWS**, **DUAS RODAS** e **OFICINA MECÂNICA** (uma delas, a escolher); 96º ao 101º prêmios — camisetas **VÍDEOGAME**.

É um jogo, mas po

Aqui está o desafio definitivo: Master System, o video game mais sofisticado de sua geração.

E se você pensa que depois de jogar algumas vezes vai dominá-lo, saiba que nossos jogos de ação, esporte, tiro, resgate de reféns, têm até 4 milhões de posições de memória, ou seja, 60 vezes mais que os cartuchos comuns. Isso quer dizer que eles são quase reais (com 64 cores e um som fora do comum), emocionantes

Master

*Opcionais vendidos separadamente.

deria ser verdade.

e, quanto mais você dominá-los, mais difíceis eles ficarão com novas telas e novas dificuldades (temos até uma hot-line com dicas para melhorar seu desempenho).

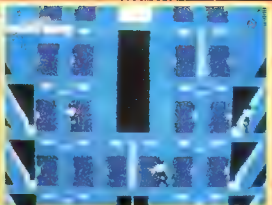
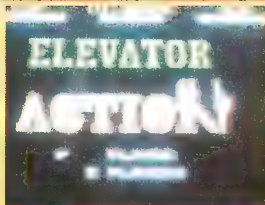
E se essas emoções não forem suficientes, pegue a pistola Light Phaser* e os Óculos 3-D* e "entre" nas aventuras, com um realismo tridimensional nunca visto. Aceite o desafio do Master System: sua inteligência e seus reflexos vão estar em jogo.

System®

ELEVATOR ACTION

TIPO Luta
DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS ••
MÚSICA / EFEITOS •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Um destemido agente da lei percorre um edifício infestado de bandidos, pelo elevador ou pela escada. Cada facínora eliminado vale pontos. Atire rápido, pois logo aparecerá outro bandido pelas costas. Não demore em cada andar, ou será encurralado.

FOTOS MÁRIO BOCK

KUNG FU MASTER

TIPO. Luta Marcial
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS. •••
MÚSICA / EFEITOS •••
CLASSIFICAÇÃO ★★★

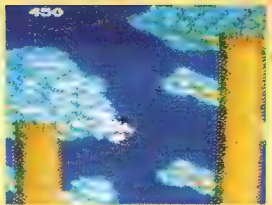
O objetivo é vencer todos os adversários para tornar-se um mestre do Kung Fu. Seja rápido nos controles, mais de um lutador o atacará de cada vez. Para vencê-los, além dos chutes e golpes com a mão, é indispensável a "voadora" (salto acompanhado de chute).

FOTOS MÁRIO BOCK

LEGEND OF CAGE

TIPO Luta Marcial
DIFICULDADE ••••
GRÁFICOS: ••
MÚSICA / EFEITOS. ••
CLASSIFICAÇÃO. ★★★

Um guerreiro Ninja deve usar de toda a sabedoria e domínio das artes marciais para libertar a princesa de seus inimigos. É necessário também derrotar o senhor de cada fase para prosseguir. A dica é ficar atento, pois os adversários sempre aparecem de surpresa.

FOTOS MÁRIO BOCK

WILD GUNMAN

TIPO: Luta
DIFICULDADE: ••
GRÁFICOS: ••
MÚSICA / EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO ★★

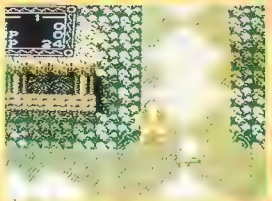
O xerife deve acabar com todos os fora-da-lei, seja em duelo com um bandido, dois ou contra uma gang refugiada no "Saloon". O xerife tem três vidas. Dada a ordem, atire rápido, mais pontos ganhará o xerife quanto mais rápido eliminar o bandido (**Com pistola**).

FOTOS: NORBERTO MARQUES

WILLOW

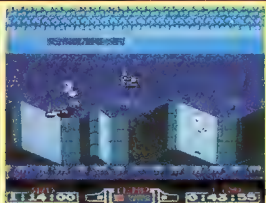
TIPO Aventura
DIFICULDADE •••
GRÁFICOS. ••••
MÚSICA / EFEITOS. •••
CLASSIFICAÇÃO ★★★

Fin Raziel e Bavmorda são mensageiras, enviadas para devolver a paz ao mundo. Bavmorda se torna má e conquista o reino, aprisionando Fin Raziel. Só uma criança pode derrotar Bavmorda. Entre nas cabanas dos "amigos" e ouça seus conselhos para derrotar os inimigos.

FOTOS MÁRIO BOCK

EXCITE BIKE

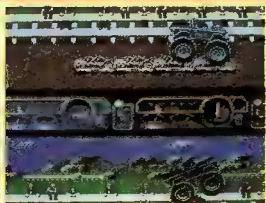
TIPO: Esporte
DIFICULDADE: ••
GRÁFICOS: ••
MÚSICA / EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Aqui estão todas as emoções do Motocross, disputadas em cinco etapas. É necessário chegar no mínimo em terceiro para passar para a prova seguinte. Fique de olho nas "zonas frias" (indicadas por setas azuis) para refrigerar o motor de sua moto e evitar superaquecimento.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

BIG FOOT

TIPO: Esporte
DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA / EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Um Raid de Los Angeles a Nova York, sobre picapes com rodas enormes (os Big Foots, ou "Pés Grandes") pode ser muito emocionante. Principalmente as etapas no deserto, onde vale tudo. No caminho, passe sobre as marcas de "$": você arrecada dinheiro para seu "big foot"

FOTOS: NORBERTO MARQUES

SUPER PITFALL

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA / EFEITOS ••
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★

Em um labirinto infestado por aranhas, escorpiões e outros seres perigosos, o herói deve encontrar e libertar sua sobrinha, que está petrificada. Para isso, é necessário achar antes o antídoto. A dica é decorar o caminho. Para livrar-se dos inimigos, estude seus movimentos.

FOTOS: MÁRIO BOCK

ROBOWARRIOR

TIPO: Guerra
DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: ••
MÚSICA / EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★

O Robô Guerreiro foi deixado por sua nave em um planeta hostil, que deve conquistar. Seu objetivo é destruir o maior número possível de inimigos, pois desta forma conseguirá mais pontos. Movimente-se constantemente para não ser destruído.

FOTOS: MÁRIO BOCK

CRIMEBUSTERS

TIPO: Aventura Policial
DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA / EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Policiais cercam um banco que está sendo assaltado. Os bandidos atirarão da janela ou da porta da frente, mas você deverá ser mais rápido para não morrer. Nas outras duas fases, cuidado para não acertar os reféns. Boa pontaria e rapidez são as dicas. (**Com pistola**).

FOTOS: NORBERTO MARQUES

CODE NAME VIPPER

TIPO: LUTA
DIFICULDADE. ••••
GRÁFICOS. ••••
MÚSICA/EFEITOS. •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

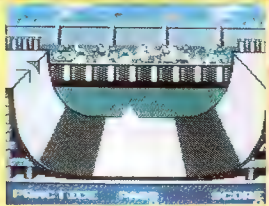
Sua missão é. destruir uma quadrilha de traficantes de drogas nas selvas da América do Sul, libertar prisioneiros inocentes e acabar com o assassino Drug Lord, o grande chefe Para escolher fase, entre com os códigos· fase 4 — 040471; fase 7 — 081620; fase 9 (última) — 217298.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

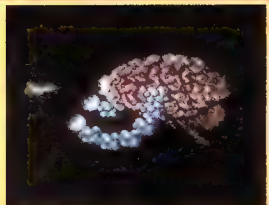
SKATE OR DIE

TIPO. Esporte
DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA / EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

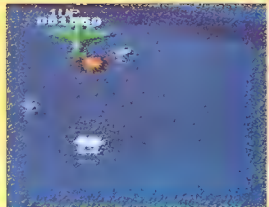
Após assinar uma ficha de inscrição, o skatista pode escolher entre o Freestyle (tubo), o High Jump (salto em altura), uma corrida ou o Joust (Piscina), no qual o skatista deve tentar se apossar de um bastão para, com ele, derrubar o adversário

MÁRIO BOCK

LIFE FORCE

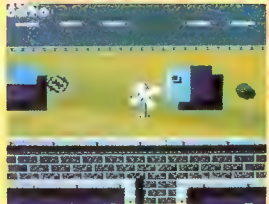
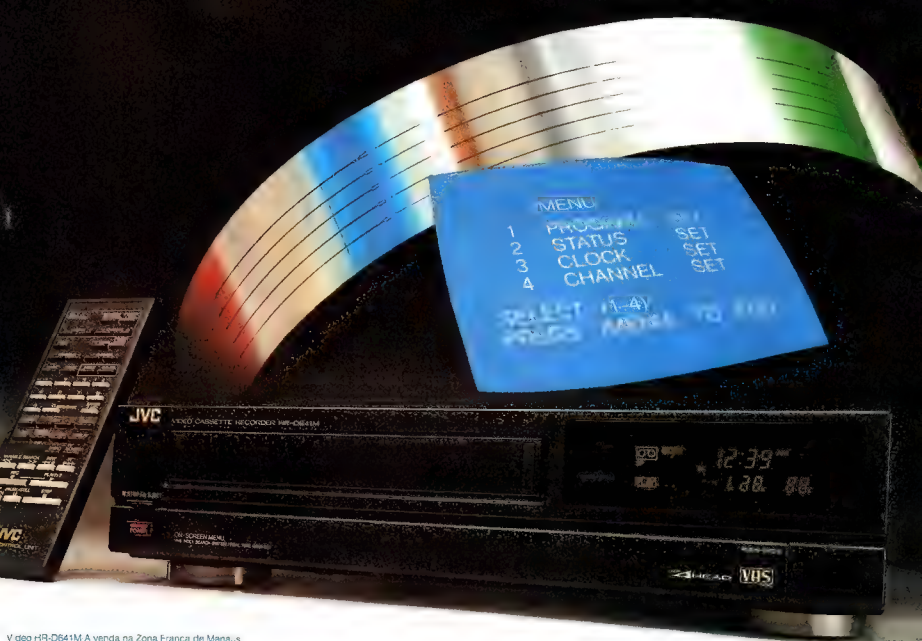
TIPO· ESPACIAL
DIFICULDADE •••
GRÁFICOS· •••
MÚSICA/EFEITOS. •••
CLASSIFICAÇÃO. ★★★

Ao comando de uma nave espacial, você deve invadir um planeta hostil e destruí-lo. Para começar com 30 vidas, tão logo apareça o título, aperte a sequência· Frente — Frente — Trás — Trás — Esquerda — Direita — Esquerda — Direita — B — A — START

1942

TIPO· BATALHA AÉREA
DIFICULDADE •••
GRÁFICOS. ••
MÚSICA/EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★★

1942 simula uma batalha aérea da Segunda Guerra Mundial No comando de um avião aliado, você deve destruir os inimigos, fazendo assim maior número de pontos Seu posicionamento é importante fique no centro da tela para prevenir os ataques por trás.

TIGER HELI

TIPO· GUERRA
DIFICULDADE •••
GRÁFICOS •••
MÚSICA / EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★★

Um helicóptero de combate percore um campo inimigo, devendo destruir tanques e bases inimigas e invadir a cidade guardada Uma boa dica é movimentar constantemente o helicóptero pela tela: isso dificulta a pontaria do exército oponente.

Vídeo HR-D641M. A venda na Zona Franca de Manaus

AS CABEÇAS DA JVC NÃO PARAM. É EMOÇÃO ATRÁS DE EMOÇÃO!

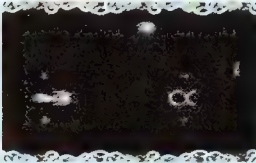
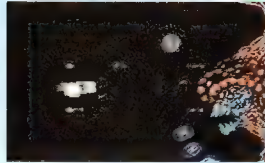
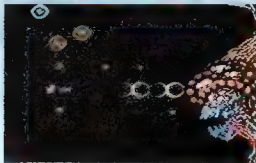
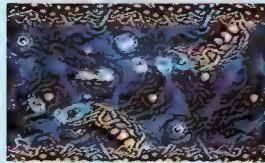
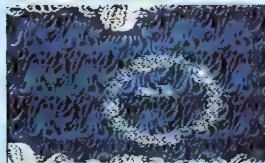
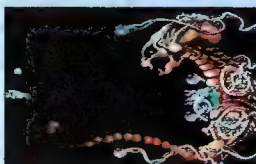
Criadoras do VHS, as cabeças da JVC não param, pesquisando e desenvolvendo sempre, os mais avançados sistemas e equipamentos de vídeo. Como o HR-D641M, que veio para ditar as novas medidas da tecnologia: 4,8 kg APENAS. Mais leve e compacto, o vídeo HR-D641M cresceu em recursos. CONTROLE REMOTO UNIFICADO TV/VÍDEO: 29 funções, para comandar à distância e confortavelmente, o vídeo e a TV, desde a função Power até o Controle de Tracking. SINTONIZADOR PARA 181 CANAIS. Sintoniza as freqüências VHF, UHF ou, ainda, canais de TV a cabo. SELETOR AUTOMÁTICO NTSC/PAL-M. SISTEMA 4 CABEÇAS DOUBLE AZIMUTH para reproduzir efeitos especiais com perfeição. CONTADOR DE FITA POR TEMPO REAL. Com busca e localização do trecho desejado, em tempo real. GARANTIA DE 1 ANO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA, em todo o território nacional.
Se isso tudo ainda não fez a sua cabeça, experimente acionar as cabeças de um vídeo JVC. É emoção garantida!

GARANTIA 1 UM ANO

O vídeo oficial da Copa do Mundo 1990

ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA
TECNOVIDEO®
CENTRAL DE ATENDIMENTO: (011)815-9144

O INVENTOR DO VHS

FOTOS MEG COTRIM

R-TYPE

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
TIPO: COMBATE AÉREO
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO ★★★★★

Graficamente, o R-Type é um dos jogos mais bonitos, com efeitos visuais muito bem-acabados. E você também embarca facilmente na história, que em resumo é uma operação salvamento do planeta Terra, ameaçado por forças interplanetárias. Criaturas a serviço do império de Bydo estão a ponto de dominar o planeta, mas a nave R-9 pode impedir isso e enfrentará os inimigos através de oito etapas de muita ação. À medida que avançar no jogo, ela conseguirá mais armas.

Outras R-9 poderão surgir para reforçar as defesas terrestres, desde que se atinja 50 mil pontos, 150 mil, 250 mil, etc. Atingindo os blindados inimigos, surgem seis diferentes símbolos, que também servirão como reforços. Ao final de cada jornada, com exceção da sexta, um vigilante Alien medirá forças com a R-9 e você terá de derrotar todos os monstros, um a um. Com alguns inimigos, durante as etapas, não adianta medir forças: a serpente da segunda fase, por exemplo, é imortal. Já contra a nave verde desta etapa o melhor é começar atacando por cima.

Este jogo tem uma fase secreta, depois da terceira etapa. Você entra na fase secreta atravessando as duas colunas que ficam no canto superior direito da tela. Nela, há um monstro que será morto com tiros nas bolinhas pretas, na altura do olho.

Estamos nos aproximando do fim, mas ainda há muitos perigos pela frente. Na sexta fase, por exemplo, não há monstros, mas diversos inimigos ficam à espreita. Para enfrentá-los com segurança, a dica aqui é a seguinte: ponha a sua nave no canto direito inferior da tela e fique atirando de costas (a nave é que se vira, não você diante do vídeo) Já com o monstro da etapa seguinte, atire no ponto azul e cuidado com os bichinhos que vêm de cima.

Na oitava e última fase, não perca tempo atirando no cometa azul, porque ele é indestrutível. Se você ficar muito próximo, morre. Finalmente, quando o monstro abrir a "boca" atire a bolinha (cápsula) dentro e fique desviando dos cometas, atirando sempre. E a Terra será salva mais uma vez!

FOTOS MEG COTRIM

ALEX KIDD THE MIRACLE WORLD

TIPO:
AVENTURA

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: •••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Nesta aventura, Alex Kidd tem de salvar sua cidade natal, Radactian, dominada por Janken, em 11 fases. Ele vai precisar de muito dinheiro e vai procurá-lo pelo caminho, quebrando "caixinhas" e pedras, superando obstáculos. Com o dinheiro, ele compra helicópteros, anéis, lanchas e motocicletas, objetos que vão ajudá-lo em sua missão. Os objetos são comprados antes de cada fase, entrando numa lojinha onde as mercadorias estão expostas.

Na parte em que passa pelo mar, por exemplo, Alex pode usar um pozinho protetor e com isso matar o polvo. Durante o jogo, sempre surgirão caixinhas com a marca da caveira. Tanto pode ser um fantasma — neste caso, saia correndo — como uma vida extra.

A qualquer momento do jogo para obter o "continue" mantenha o botão direcional para cima e aperte oito vezes o botão 2. Isso, no entanto, se você tiver mais de 400 moedas.

No Castelo de Radactian (8.ª fase), cuidado! Ao entrar, passe correndo para escapar das armadilhas. Alex, por sinal, pode andar agachado. Para isso, corra em direção ao obstáculo e quando estiver quase chegando aperte o botão direcional para baixo. Depois, aponte o mesmo botão para o sentido escolhido. Ainda no castelo, para salvar o prisioneiro ele tem de dar socos nas três pedras que aparecem em separado. Pouco antes do castelo, cuidado com as nuvens rosas. Ao contrário das brancas, elas soltam raios Use o anel para se proteger. Não deixe de comer o bolinho de arroz no final de cada etapa. Ele dá energia e também conta mil pontos extras. Durante a partida, Alex Kidd faz vários tira-teimas com Janken: o jogo da pedra, papel e tesoura. Se você ganhar duas vezes, não precisa jogar a terceira. Mas, atenção: são adversários diferentes a cada jogo. Quando aparecer o mesmo tipo de adversário pela segunda vez, a cabeça dele, ao perder, se solta do corpo e aí é preciso explodi-la.

Combinação da Pedra Hirota (para terminar o jogo, se você tiver encontrado a carta no primeiro castelo): sol/duas ondas/lua/estrela/sol/lua/duas ondas/estrela/peixe/estrela.

BLACK BELT

TIPO: AVENTURA

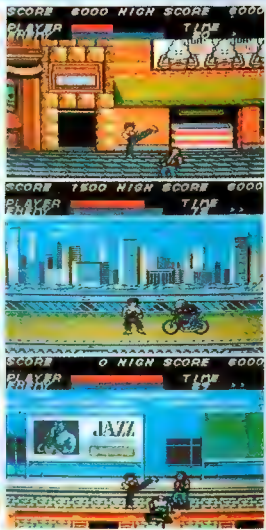
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Riki, um lutador, enfrenta numa arena seis inimigos, cada um com pontos fracos específicos. A dificuldade é descobrir quais são esses pontos. Para uma das adversárias, a Rita, por exemplo: dê uma "voadora" (pular com os pés sobre o adversário) quando ela estiver no ar, depois de vários socos (repita o procedimento 10 vezes). Mas os mais perigosos são Wang e Ryin. Este último é derrotado com "voadoras" no rosto. Já com o Wang, o mais poderoso, anote: vá até o canto esquerdo da tela e agache. Ele voa por cima e desce próximo a você. Antes dele chegar ao chão, comece a dar socos sem parar, prensando-o na parede. Quando o medidor de energia de Wang parar de baixar, dê mais um soco. Aí ele cai. Importante: Riki — o herói — não pode deixar de pegar os símbolos que aparecem "voando" na tela. Truque para conseguir "continue": quando o jogo for começar, aperte o botão de início e aparecerá uma tela vermelha (descrevendo quantas vidas você tem). Logo surgirá, por uns dois segundos, uma tela preta. Aí, aperte rapidamente "Reset" duas vezes.

VIGILANTE

TIPO: AVENTURA

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Lutas marciais e agilidade, a exemplo de outros **games**, são o forte deste jogo, que é ambientado em uma grande metrópole. Nela, bandidos dos mais diversos tipos infernizam a vida dos cidadãos. O Vigilante sempre é chamado a intervir. Quanto à ação, você vai ter que dar muitos socos e golpes de kung-fu para derrotar os Rogues, uma quadrilha de "punks" que seqüestrou Maria, a namorada do herói. Também há os cinco chefões de área (cada chefão corresponde a uma fase) para superar, com um pouco mais de dificuldade. E aí sobra o líder, que é o último obstáculo para chegar até Maria. Seu tempo por fase é 90 segundos e o que sobrar desse período proporciona pontos extras para você. Portanto, não perca tempo! O procedimento para obter o seletor de fases neste jogo é o seguinte: assim que aparecer a tela de apresentação, mantenha o botão direcional na parte alta do lado esquerdo (diagonal superior esquerda), não esquecendo de apertar ao mesmo tempo os botões 1 e 2 do joystick.

GOLDEN AXE

TIPO: AVENTURA

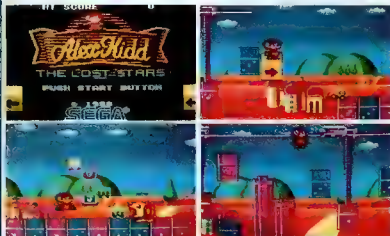
DIFICULDADE ●●●●
GRÁFICOS ●●●●
MÚSICA/EFEITOS ●●●
CLASSIFICAÇÃO ★★★★

Conhecido do fliperama, este jogo conta a história do bárbaro Tarik, em busca do machado de ouro. São cinco dias de jornada, durante as quais Tarik precisará atacar os anões com potes mágicos para conseguir poderes indispensáveis à sua missão. Alguns anões trazem pacotes de "carne" que alimentarão nosso herói, que tem como um dos pontos fortes sua capacidade de saltar. Treine isso. A história começa na floresta, há depois duas etapas na Ilha da Tartaruga, uma na Ilha da Águia e, por fim, no balcão do Templo, onde será travada a luta final.

ALEX KIDD THE LOST STARS

TIPO: AVENTURA

DIFICULDADE ●●●●
GRÁFICOS ●●●●
MÚSICA/EFEITOS ●●●
CLASSIFICAÇÃO ★★★★

Depois da aventura The Miracle World, na qual Alex Kidd andava em busca de vários tesouros, agora o herói precisa devolver as estrelas perdidas à Constelação de Áries. Para tanto, é necessário chegar às 12 bolas milagrosas, onde estão escondidas as estrelas. O importante aqui é pegar todas as letrinhas, que darão mais condições para que a missão seja cumprida. A **j**, para conseguir pular mais alto, a **s**, para poder atirar, e as **sc** para ganhar mais vidas e aí prosseguir no jogo — que termina quando o medidor de vidas ficar totalmente branco.

GRÁTIS

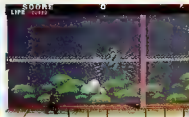
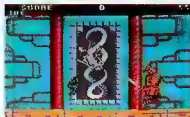
Ganhe um Mega Drive e mais 100 prêmios

Seja bem rápido. Leia o regulamento do sensacional concurso VIDEOGAME TEC TOY, na página 25. Responda as perguntas e a pesquisa encartada nesta edição. Mande tudo a Sigla Editora e pronto: as 101 primeiras cartas com as respostas certas serão as premiadas. Você não pode perder essa chance!

SHINOBI

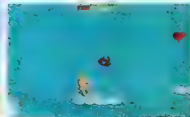
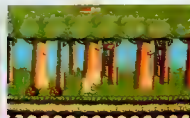
TIPO: AVENTURA

DIFICULDADE: •••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Joe Musachi, mestre ninja, precisa resgatar os filhos dos líderes das principais nações, cada um escondido pelo Círculo dos Cinco em um lugar do mundo. São cinco missões e 19 níveis, e nas rodadas de bonificação você poderá obter a Magia Ninja, ou seja, terá muito mais força. Quer saber como fazer para conseguir o seletor de fases? Quando aparecer o rosto do herói na tela, aperte simultaneamente o botão direcional para baixo e o botão número 1 no joystick. Joe começa com três vidas, ganhando mais uma a cada 100 mil pontos — cada refém resgatado vale 10 mil.

WONDER BOY

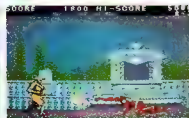
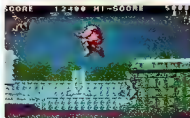
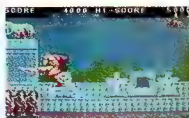
TIPO: AVENTURA

DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Esta espécie de Tarzan tem como missão — adivinhe! — salvar a namorada sequestrada. São 10 fases, com subfases. Durante o jogo, que se passa na Idade da Pedra, você tem de juntar 36 bonecas para conseguir chegar até o final. Sempre pegando todas as frutinhas nas árvores, numa delas, aparece uma pequena bolsa que permitirá passar para uma fase mais adiantada. Também não deixe de quebrar o ovo que aparece no chão, para pegar a machadinha — a arma do herói. Dentro de outro ovo, aparece um anjo da guarda, que o protege por alguns segundos.

ALTERED BEAST

TIPO: AVENTURA

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Para enfrentar Neff, seu inimigo, lutando ainda contra os escravos dele, um centurião romano vai tomando pílulas de transformação, que estão no interior dos lobos brancos de três cabeças. A missão é trazer de volta Athena, filha de Zeus, o principal deus grego. Conforme a situação, o herói torna-se homem-lobo, dragão, tigre ou então super-homem. Dica para você ter seu medidor de vidas aumentado, quando aparecer a tela de apresentação do jogo aperte o botão direcional na parte de cima do lado esquerdo (diagonal superior esquerda), simultaneamente com o botão 1.

AFTER BURNER

TIPO: COMBATE AÉREO

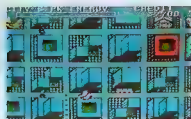
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Com três jatos F-14 Thunder Cat (de acordo com a pontuação, cinco milhões ou 15 milhões de pontos, podem surgir jatos adicionais), você precisa superar 18 etapas de combate aéreo para encontrar os planos secretos e voltar ao porta-aviões Sega. Atenção: só há "continue" até a oitava fase, apertando o botão direcional e os 1 e 2 simultaneamente. Outro detalhe, após a 12ª etapa, os mísseis inimigos são teleguiados. Não adianta fugir deles, é preciso destruí-los. Acoplar no avião-tanque e abater uma fortaleza voadora dão pontos extras.

GHOSTBUSTERS (CAÇA-FANTASMAS)

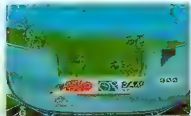
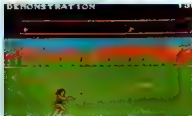
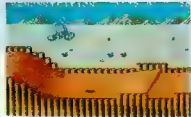
TIPO: AVENTURA

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

O grande segredo deste jogo é comprar os itens certos, antes de iniciar a caçada. Dois dos equipamentos indispensáveis são o "ghost trap" (armadilha) e o "ghost bite" (para evitar que os fantasmas amarelos se transformem no Homem de Marshmallow). Você começa o jogo com um crédito em dinheiro para comprar material, e para ganhar mais é preciso capturar fantasmas. Vá acompanhando o mapa da cidade, que mostra onde estão seu carro e os prédios, estes podendo estar ou não assombrados. Quando um deles "piscar", confira — às vezes é alarme falso. Para enfrentar o último inimigo, Zule, você deve ter $ 10 mil na conta e o medidor de energia PK precisa estar completamente vermelho.

JOGOS DE VERÃO (CALIFORNIA GAMES)

TIPO: ESPORTE

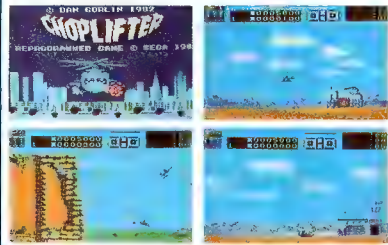
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Há seis opções de jogos, numa espécie de mini-olimpíada californiana Primeiro, escolha seu patrocinador. Depois, vá em frente, começando pelo **half skate boarding**, ou simplesmente skate, no qual o importante é pegar velocidade para fazer acrobacias na rampa. Aí vêm **foot bag** (embaixada), **surfing**, **roller skating** (patinação), **BMX bike racing** (bicicross) e **flying disk** (freesbie). Confira jogando com os amigos (até oito) quem será o campeão na classificação geral. Em cada fase, a primeira colocação dá cinco pontos, a segunda três e a terceira, um.

CHOPLIFTER

TIPO:
AVENTURA

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Além de habilidade, paciência. É a recomendação básica para esta aventura, cuja missão é salvar 64 reféns, de helicóptero Hawk Z, nas seis fases do jogo. Em terra, no mar ou nas cavernas, você precisa ser rápido para escapar do inimigo. Para complicar, só cabem 16 reféns no aparelho, o que o obriga a voltar às zonas perigosas. Para o tanque não atingir o Hawk Z, por exemplo, o helicóptero tem de ficar dando "pulinhos" durante o resgate, não podendo ficar parado no chão. E às vezes os reféns acabam "morrendo" na operação. Daí, é preciso recomeçar.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

WANTED

TIPO:
AVENTURA

DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Um xerife do Velho Oeste precisa acabar com os bandidos que estão infestando sua cidade. A primeira fase é a Tombstone, depois vêm cenas no deserto, no **saloon** de Mary, nas terras longínquas, no hotel de Ricky, na cidade do ouro e finalmente o duelo final. Bang! Cuidado para não acertar os cidadãos comuns, que às vezes aparecem na tela e podem confundir. Depois da segunda e quarta rodadas, aparecem duas cenas de desafio: tiro à garrafa e tiro à moeda. E para "liquidar" o chefão da quadrilha um tiro só não basta: são necessários nove disparos. **(Com pistola)**

GANGSTER TOWN

TIPO:
AVENTURA

DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Você precisa "matar" um sem-número de bandidos, que vão tentar impedir sua aproximação dos chefões. Na primeira das cinco fases, você está indo para a cidade e, num carro, os gângsters procuram não deixar que isso aconteça. Dois detalhes: depois de alvejar o bandido, atire também no "anjinho" em que ele se transforma (você ganha mais pontos); e há um pequeno vaso que aparece em lugares imprevisíveis — fogo nele, você restaura suas vidas. E para derrubar os cinco chefões um tiro só não basta, são precisos cinco projetéis. **(Com pistola)**

SUPER FUTEBOL

TIPO:
ESPORTE

DIFICULDADE: ●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Este jogo de futebol permite os movimentos do esporte nacional número um: tiro de meta, chute a gol, defesa do goleiro e até impedimento. São oito seleções, divididas em quatro grupos: Alemanha, Argentina, Brasil, Estados Unidos, França, Inglaterra, Itália e Japão. Você pode fazer combinações, escolhendo seus jogos, com todos os times jogando entre si. Se você não quiser disputar uma ou mais partidas inteiras, também há a opção da cobrança de pênaltis. **Game** para ser jogado por um ou dois "técnicos". Entre em campo.

DOUBLE DRAGON

TIPO: AVENTURA
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Os gêmeos Spike e Hammer vão salvar a mocinha, sequestrada por bandidos. Quando ela é resgatada, é a vez dos irmãos brigarem entre si para ficar com a garota. Este jogo tem "continue", que se consegue dando 30 saltos seguidos "chutando" o ar antes da quarta e última missão.

FOTOS MARIO BOCK

DYNAMITE DUX

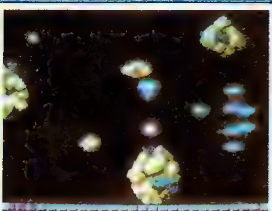
TIPO: AVENTURA
DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Nosso herói viu a namorada Lucy ser seqüestrada pelo extraterrestre Achacha e ainda por cima foi transformado em... pato. Para retomar a garota e recuperar a forma humana, além de usar as armas certas é importante pegar todos os "alimentos" que aparecerem e as arcas do tesouro.

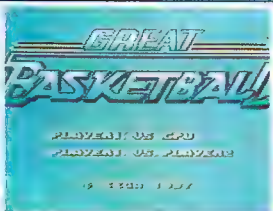
GLOBAL DEFENSE

TIPO: COMBATE AÉREO
DIFICULDADE: ••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★★

Para defender o sistema solar, você começa com três satélites e consegue alguns de apoio. São eles o **P** de cor amarela, que dá maior velocidade, o **P** branco, que vai apagar cinco das unidades do medidor de danos, e o **P** cor-de-rosa, dando maior campo de ação ao canhão a **laser**.

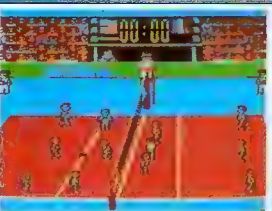
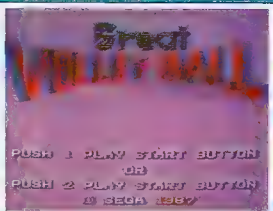
FOTOS NORBERTO MARQUES

GREAT BASKET

TIPO: ESPORTE
DIFICULDADE: ••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★★

É a vez da tradicional bola ao cesto. São jogos com dois tempos de três minutos cada. Em caso de empate, prorrogação de 90 segundos. Oito seleções participam do campeonato. Cada uma tem características próprias, destacando-se na velocidade ou no arremesso.

GREAT VOLLEYBALL

TIPO: ESPORTE
DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Você pode escolher as características do time: se ele será mais forte em saque, cortada ou recepção. Tal como o esporte real, é jogado em melhor de três **sets**, de 15 pontos cada. Dá para escolher entre treino, amistoso ou campeonato mundial (são oito seleções).

FOTOS MARIO BOCK

O primeiro aparelho de TV com definição

quase tão perfeita quanto o olho humano.

Antes que você defina qual vai ser o seu próximo televisor, permita-nos dar a nossa definição sobre o aparelho de TV ideal.

Um bom televisor deve ser fabricado por alguém que tenha muita experiência, de preferência internacional.

Deve reunir os mais avançados recursos tecnológicos, para durar muito mais com a imagem sempre perfeita. Se possível com uma qualidade tão boa quanto a do melhor receptor de imagem já inventado: o olho humano.

O melhor aparelho de TV deve ser também muito versátil. O suficiente para atender a todos os pontos de vista. Tudo isto você encontra nos modelos Sanyo:

21" ESTÉREO COM CONTROLE REMOTO
- Tela Plana
- VHF / UHF
- SAP (Segundo Programa de Áudio)
- Sistema On-screen
- Sintonizador VST

21" PIV COM CONTROLE REMOTO
- Tela Plana
- PIV (Picture in Video) - imagem dentro de outra imagem na tela, utilizando o videocassete
- VHF / UHF
- Sistema On-screen
- Sintonizador VST com memórias para 28 canais

*14" e 20" COM CONTROLE REMOTO
- VHF / UHF
- Sintonizador VST com memória para 32 canais
- Sistema On-screen
- Busca automática de canais
- Canal secreto (bloqueio de canal)

É assim que a Sanyo define um televisor. E é por isso que os novos televisores da Sanyo são considerados perfeitos em todos os sentidos.

Ligue um Sanyo.

Em 14, 20 e 21 polegadas, não existe definição melhor para aparelho de TV.

* Modelos também disponíveis sem controle remoto.

PERFEITO EM TODOS OS SENTIDOS.

SISTEMA SEGA

OUT RUN

TIPO CORRIDA
DIFICULDADE •••
GRÁFICOS. •••
MÚSICA/EFEITOS •••
CLASSIFICAÇÃO. ★★★

Semelhante aos fliperamas com carros de corrida, este jogo tem cinco etapas, com cinco traçados a percorrer. Você escolhe a pista e tem um tempo determinado para percorrer todo o trajeto. Rapidez e ultrapassagem dão pontos. Evite frear muito o veículo. É um teste de perícia (**óculos 3-D**)

MARIO BOCK

RC GRAND PRIX

TIPO CORRIDA
DIFICULDADE •••
GRÁFICOS. •••
MÚSICA/EFEITOS ••
CLASSIFICAÇÃO ★★★

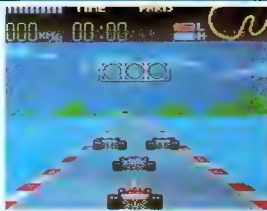
É necessária muita habilidade para controlar os carros na pista, principalmente nas curvas, evitando as derrapagens. Você tem de completar 10 circuitos ou corridas, sempre ficando entre os três primeiros. A **performance** é importante para conseguir prêmios e "envenenar" o carro

MARIO BOCK

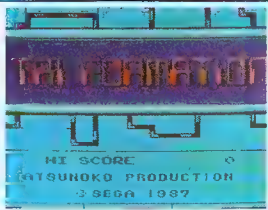
WORLD GRAND PRIX

TIPO CORRIDA
DIFICULDADE •••
GRÁFICOS •••
MÚSICA/EFEITOS •••
CLASSIFICAÇÃO ★★★

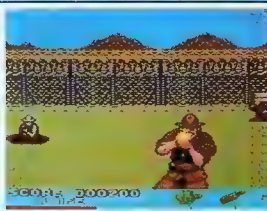
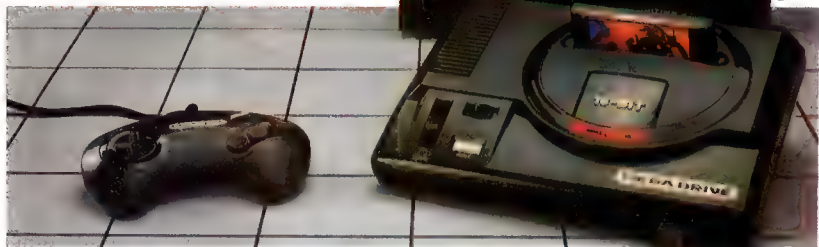
Neste campeonato mundial de Fórmula 1, cada Grande Prêmio tem limite de tempo específico. São 12 GPs no total e três níveis de dificuldade, escolhidos por você. Dependendo do número de pontos obtido, você entra no box para regular a sua "máquina", podendo trocar componentes

FOTOS NORBERTO MARQUES

ZILLION II TRANSFORMATION

TIPO: COMBATE AÉREO
DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS. •••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO. ★★★

Missão espacial. É preciso salvar os amigos presos em algum lugar da fortaleza inimiga. Não deixe de se fortalecer com as três "letrinhas" que de vez em quando aparecem na tela. A **z** torna sua pistola **laser** mais poderosa, a **l** vai restaurando suas vidas e a **a** proporciona maior proteção

RAMBO III

TIPO: AVENTURA
DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Rambo — personagem vivido no cinema pelo ator norte-americano Sylvester Stallone — vai salvar o coronel Tratman, capturado por soldados inimigos. É preciso ser rápido no gatilho e não ser atingido. São sete etapas, passando por cavernas, montanhas, entre outras regiões hostis. **(Com Pistola)**

QUARTA GERAÇÃO

FOTOS DIVULGAÇÃO

Lançado no Brasil o primeiro game de 16 bits

O som é fantástico. A imagem tem definição e cores extraordinárias, em planos que dão a nítida impressão de terceira dimensão sem o uso de qualquer tipo de óculos especial. Os detalhes, nas cenas de movimentação, são quase perfeitos. Tudo isso — e mais algumas outras coisas — são características dos videogames de quarta geração, que já chegaram ao Brasil.

Até aqui, os "gamemaníacos" brasileiros tinham suas atenções voltadas para os videogames de terceira geração, que possuem 8 bits. Os de quarta geração trabalham com o dobro de capacidade, ou seja, 16 bits. Por isso, os seus recursos são muito maiores e mais atraentes. No Brasil, eles chegaram com o nome de Mega Drive, o mesmo usado no Japão e na Europa — nos Estados Unidos eles se chamam Gênesis — e foram lançados em novembro.

Com este console, que já pode ser encontrado nas lojas especializadas e magazines, a "gamemania" nacional dá mais um passo para se aproximar das "mecas" do videogame, como EUA e Japão, onde a quinta geração já desembarcou. O Mega Drive, do Sistema Sega, é produzido pela Tec Toy e vem equipado com um microprocessador Motorola 68.000 (o mesmo do McIntosh e do Amiga) e com o processador Z-80 (do próprio Master System e do MSX) Seus jogos, de até oito mega de memória (os do Master System têm até quatro), são capazes de reproduzir até 512 cores, 32 das quais simultaneamente

Idêntico ao Gênesis americano (por lá a quarta geração já é conhecida há um ano) e praticamente o mesmo do mercado japonês (onde ele existe há dois anos), o Mega Drive já tem alguns adeptos no Brasil há algum tempo, pois diversas unidades já foram trazidas do Exterior. Esses pioneiros da quarta geração foram atraídos pelas qualidades gráfica e musical (trilhas sonoras e efeitos) muito superiores aos da terceira geração. Além da perspectiva tridimensional que oferece, o console possui 10 canais de áudio, sendo um deles sintetizador de voz — e aceita fone de ouvido para se ouvir o som em estéreo (ligado a TV ele é reproduzido como mono).

Adaptador: jogos do Master System.

Adaptador

Como é um console com o dobro da capacidade dos já conhecidos no Brasil, o seu preço também é superior aos dos demais videogames. Em novembro, ele custava por volta de Cr$ 70 mil, acompanhado de dois joysticks. Como opcional há um adaptador, que serve para os jogos do Master System, ao preço de Cr$ 15 mil (novembro).

A Tec Toy lança no mercado 10 jogos específicos para o Mega Drive, custando entre Cr$ 7 mil e Cr$ 12 mil (em novembro) cada um. A previsão é de que, até março de 91, outros cinco jogos estejam à disposição do consumidor. São cartuchos de níveis avançados, que exigem muita habilidade do jogador.

Para sentir essa evolução da terceira para a quarta geração, só jogando. As diferenças são imensas. Mas os "gamemaníacos" brasileiros ainda estão distantes da mais nova sensação do setor: a quinta geração, que tem no SNK Neo Geo japonês um de seus representantes. Esse fantástico console de 16 bits recebe cartucho de até 330 mega e 4.096 cores (512 simultâneas). E já começam aparecer os consoles de 32 bits, sinalizando que os limites dos videogames ainda estão longe de serem alcançados. ●

MOONWALKER

TIPO
AVENTURA

DIFICULDADE ••••
GRÁFICOS •••••
MÚSICA / EFEITOS •••••
CLASSIFICAÇÃO ★★★★★

Este jogo tem como personagem principal a grande estrela da música Michael Jackson. Aqui, ele faz de tudo para salvar as crianças que estão sob a mira do terrível Mr. Big. Ao longo de quatro fases, Michael Jackson dança ao som da sua própria trilha sonora e dá pontapés ao mesmo tempo. Para surpreender os inimigos e liquidá-los, existe um truque surpresa: em qualquer fase que você estiver e for descer as escadas, aperte o botão **A** do joystick. "Michael" desliza pelo corrimão, matando os adversários. O próprio Michael Jackson participou da criação deste game.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

SUPER MONACO GP

TIPO
CORRIDA

DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS •••••
MÚSICA / EFEITOS ••••
CLASSIFICAÇÃO. ★★★★

Ponha o capacete, vista o macacão e entre na sua Ferrari (se você preferir, sua McLaren ou Benetton). E prepare-se para participar deste campeonato mundial de Fórmula 1. Você disputa "pau a pau" com um amigo quem será o vencedor. São 12 circuitos diferentes, cada um correspondente a um Grande Prêmio. As pistas têm traçado característico, por isso é bom você observar e memorizar cada uma delas. Antes das provas, testes de velocidade e de pista. O "piloto" pode optar pela transmissão automática.

THE REVENGE OF SHINOBI

TIPO.
AVENTURA

DIFICULDADE ••••
GRÁFICOS •••••
MÚSICA / EFEITOS •••••
CLASSIFICAÇÃO ★★★★★

Ele ataca novamente, como o próprio nome sugere (A vingança de Shinobi). Depois de muita preparação, o herói volta para pôr à prova sua capacidade em artes marciais. E uma das armas das quais ele se valerá é o shurikin — aquela espécie de estrela pontiaguda que é arremessada contra os inimigos. Para se ter um número ilimitado de shurikins, faça o seguinte: quando entrar a tela de opções, aparecendo o item shurikin você coloca o número 00 e espera alguns segundos até ouvir um som. No lugar de 00 deve aparecer o sinal de infinito.

SUPER FUTEBOL

TIPO:
AVENTURA

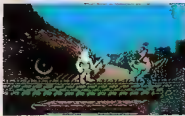
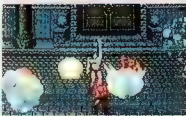
DIFICULDADE •••
GRÁFICOS ••••
MÚSICA / EFEITOS. •••
CLASSIFICAÇÃO ★★★

De fato, um super campeonato mundial com as melhores seleções do planeta entrando em campo para tentar faturar a taça. Os movimentos são idênticos aos praticados nos campos de verdade: chute a gol, lateral, escanteio e o jogador pode até "mergulhar" para fazer um gol de cabeça. Cada time tem suas características e destaques em táticas diferentes. Mas as quatro seleções mais destacadas são as seguintes: Brasil (é claro!), Argentina, União Soviética (que aparece como URSS) e França. Este jogo também tem versão Master System.

GOLDEN AXE

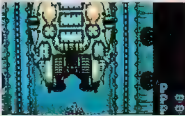
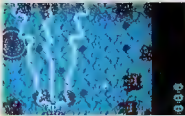
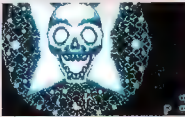
TIPO
AVENTURA

DIFICULDADE ●●●
GRÁFICOS ●●●●
MÚSICA / EFEITOS ●●●
CLASSIFICAÇÃO. ★★★

Já conhecido dos videomaníacos desde os tempos do fliperama e também no jogo do Master System, este game reaparece aqui com força total. A missão é resgatar o rei e a princesa, que foram aprisionados, pondo em risco a paz no planeta Terra. Para selecionar fases, quando aparecer a tela de seleção de jogadores, segure o botão direcional no canto inferior esquerdo e depois aperte simultaneamente o botão B e o botão de início. Um jogo movimentado, com guerreiros, heroínas que usam espadas, poções mágicas e dragões.

TRUXTON

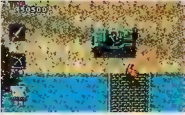
TIPO:
AVENTURA

DIFICULDADE. ●●●●
GRÁFICOS ●●●●
MÚSICA / EFEITOS. ●●●●
CLASSIFICAÇÃO. ★★★★

Você é um piloto de combate que leva sua nave aos pontos mais distantes do espaço, derrotando todo tipo de inimigos, conquistando armas e ganhando cada vez mais força. Mas é importante economizar bombas para o final do jogo. Por isso, tente destruir os monstros maiores com o mínimo de bombas. Procure ficar embaixo dele (ou deles, numa região central), aperte o botão B e o de início, provocando **pause**. Espere um tempinho (conte até quatro, mais ou menos) e reaperte o botão de início. Se você der sorte, pode até matar o monstro com um só tiro.

RAMBO III

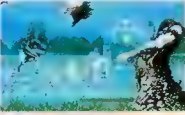
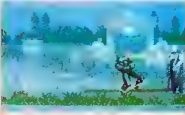
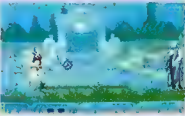
TIPO
AVENTURA

DIFICULDADE. ●●●
GRÁFICOS ●●●●
MÚSICA / EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Mais uma peripécia de Sylvester Stallone, na pele de Rambo. Ele tem de resgatar o capitão que foi sequestrado. É preciso penetrar no território inimigo, localizar e "detonar" o arsenal dos seqüestradores. Aí Rambo alcança a fortaleza e pode iniciar o caminho de volta. Para destruir o primeiro helicóptero, por exemplo, aperte e fique segurando o botão B do joystick. Isso é para carregar o medidor de energia. Quando o medidor estiver cheio, use o botão direcional para mirar o helicóptero e, então, solte o botão B. Este jogo tem versão Master System.

ALTERED BEAST

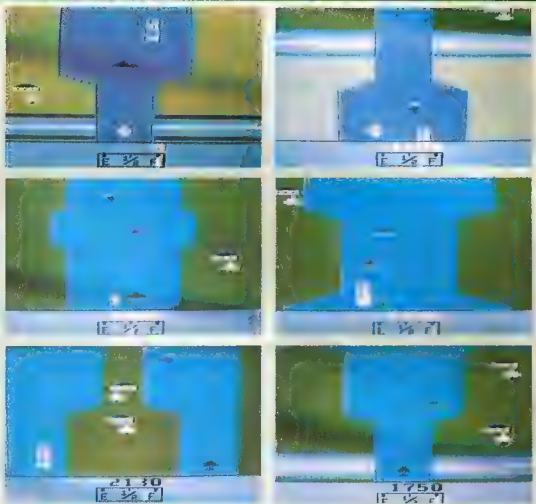
TIPO:
AVENTURA

DIFICULDADE ●●●
GRÁFICOS. ●●●●
MÚSICA / EFEITOS: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO. ★★★★

Uma história de muita ação: um centurião romano é ressuscitado por Zeus, o deus dos deuses na mitologia grega. Athenas, filha de Zeus, foi sequestrada pelo perigoso Neff. O centurião, para sobreviver às cinco fases do jogo, vai se transformando em animal, conforme a situação. No início do jogo, para escolher em qual das criaturas (lobo, dragão, etc) você quer que o herói se transforme, aperte os três botões do joystick, mantenha o direcional no canto esquerdo inferior e pressione o de início ao mesmo tempo. Este jogo também tem versão Master System.

RIVER RAID

CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

O exército inimigo tomou posições importantes em um rio. Com um poderoso caça supersônico, você fará um emocionante vôo rasante para destruir o arsenal adversário, composto por barcos e helicópteros. Muito cuidado: você não poderá colidir com eles, ou perderá uma vida. A cada inimigo abatido são computados pontos, que serão maiores quanto mais difícil for abatê-los.

Durante o percurso, muitos cuidados deverão ser tomados. Fique de olho no combustível: se ele acabar, você também perde uma vida. Não esqueça de passar nos postos para reabastecer. E é justamente nos postos que está a única dica do jogo. Eles são compostos de vários blocos empilhados, que devem ser percorridos. Antes de percorrer o último bloco, atire: o posto se destruirá, mas você já terá reabastecido e ganhará pontos. Tome cuidado também com os caças inimigos que o interceptarão de surpresa, cruzando a tela. Abatê-los também significa mais pontos.

ENDURO

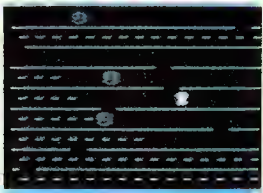
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Você deve pilotar um potente monoposto em um enduro de 5 dias. Habilidade e resistência são indispensáveis, pois você sempre largará atrasado e deverá ultrapassar um número mínimo de carros para prosseguir no dia seguinte. E, é claro, a emoção vai crescendo dia-a-dia, pois o número de carros a ultrapassar em cada um deles sempre vai aumentando.

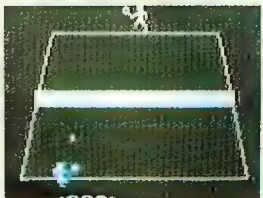
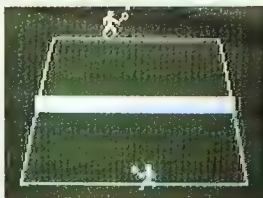
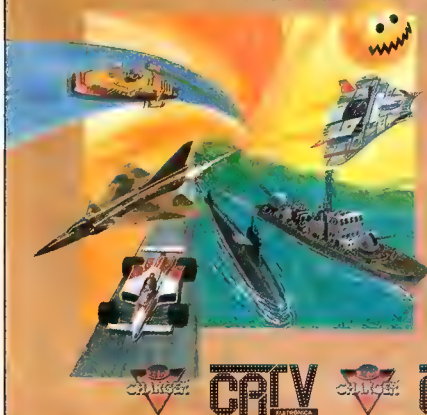
Durante o percurso, muitas dificuldades aparecerão: logo pela manhã, há um trecho na neve, onde dirigir o carro é quase impossível devido às derrapagens. Vem o entardecer, o sol se põe e a tela vai se tornando escura: está anoitecendo, e sua visibilidade diminui. Mas o pior ainda está por vir: a neblina. Muito cuidado, pois a visibilidade é quase nula. A seguir, amanhece: se você ultrapassou o número mínimo de carros, o desafio recomeça, desta vez mais difícil.

JAWBREAKER

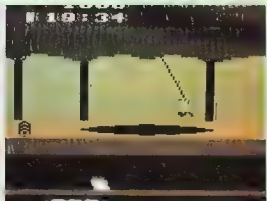
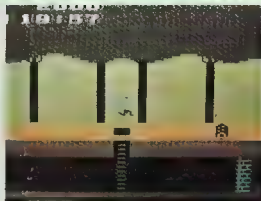
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Jawbreaker é uma evolução do conhecido "Pac-Man", a simpática carinha devoradora de vitaminas. Só que agora você deve comer todas as balas e chocolates da tela. Seu prêmio será uma bela escovada nos dentes. Evite as carinhas sorridentes: elas lhe custarão uma vida.

TENNIS

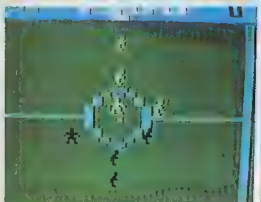
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Contra o computador ou um amigo, uma emocionante partida de tênis pode ser disputada. O objetivo, é claro, é vencer todas as partidas e se tornar o primeiro no "ranking". Bolas lançadas no contrapé do adversário serão sempre difíceis de serem respondidas.

PITFALL

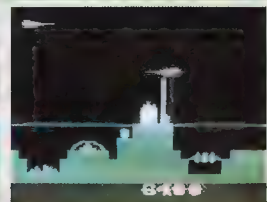
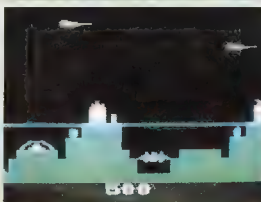
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Neste jogo, você deve encontrar o caminho em um labirinto para achar um tesouro perdido. Mas as dificuldades não serão poucas: pântanos infestados de jacarés, cobras, escorpiões e outros animais não mais simpáticos estarão sempre a postos para impedi-lo.

FUTEBOL

CLASSIFICAÇÃO. ★★

Uma acirrada partida de futebol será disputada contra o computador ou contra um amigo. E, durante os 45 minutos, sua habilidade para driblar o adversário, roubar uma bola ou se livrar de um "sufoco" na área será decisiva em campo.

ATLANTIS

CLASSIFICAÇÃO: ★★

As temíveis naves Gorgon atacam, tentando destruir sete instalações vitais da cidade de Atlantis. Munido de dois canhões, você deve repelir o ataque, acertando os inimigos e impedindo a conquista de suas posições. Vale a habilidade e a pontaria.

SEAQUEST

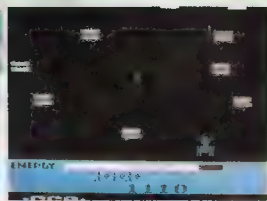
CLASSIFICAÇÃO: ★★

À bordo de um submarino, você deve salvar homens-rã que estão em perigo. A missão, porém, é arriscada: submarinos inimigos tentarão destruí-lo. Evite também os tubarões, e não se esqueça de subir à superfície para renovar seu estoque de ar.

MEGAMANIA

CLASSIFICAÇÃO: ★

Pesadelo ou não, o fato é que você será atacado pelos mais estranhos objetos vindos do espaço: anéis, hambúrgueres, ferros a vapor, pneus, joaninhas e até gravatas-borboleta. Para defender-se, você tem um canhão que se move na parte inferior da tela, e deve acertar os invasores.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

QUESTÕES TÉCNICAS

NINTENDO EM PRETO E BRANCO

Consoles Nintendo trazidos do Exterior (quando não destinados ao mercado brasileiro) aparecem em preto e branco na TV (nos EUA o sistema de TV é NTSC e no Brasil é PAL-M). O problema pode ser resolvido recorrendo-se a um aparelho para transcodificação, o mesmo usado para videocassete. Aí a imagem aparecerá em cores

COM ADAPTADOR, FITA AO CONTRÁRIO.

O uso de adaptadores, seja do Nintendo japonês para o americano ou vice-versa, sempre necessita de atenção: a fita deve ser colocada ao contrário, com a frente do cartucho voltada para a parte traseira do aparelho.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

SAÍDAS PARA VÍDEO E ÁUDIO

O Master System, o Bit System e o Phantom System têm saídas para áudio e vídeo que podem ser ligadas à TV (se ela tiver este recurso) dispensando a entrada pela antena, o que melhora som e imagem. Só que os aparelhos não vêm com os cabos. Basta ir a uma loja especializada em eletrônica, comprar um cabo "RCA" e fazer a ligação. O cabo de áudio não precisa necessariamente ser ligado à TV, mas pode também ser conectado a qualquer aparelho de áudio aproveitando-se melhor o som do jogo.

COMPATIBILIDADE: ENTENDA ESTA QUESTÃO.

A compatibilidade, para os "gamemaníacos", sempre é um assunto radical. Isto porque, de nenhuma maneira, um sistema é compatível com outro. Ou seja, jogos Sega / Master não servirão jamais em consoles Nintendo, e vice-versa.

Entre um mesmo sistema, contudo, padrões diferentes podem ser compatíveis. O sistema Nintendo é um que possui dois padrões: o americano e o japonês. Com o uso de adaptadores especiais, o problema de compatibilidade entre os dois padrões Nintendo está resolvido. A Dynavision fabrica os adaptadores A-60 (do americano para o japonês) e J-72 (do japonês para o americano).

O recém-lançado console Mega Drive, de quarta geração (16 bits), utiliza, como o Master System, tecnologia Sega Por isso, pode usar também os cartuchos deste console. O adaptador acompanha o aparelho. Entretanto, cartuchos Mega Drive não poderão ser utilizados no Master System, pois seu microprocessador é de apenas 8 bits A Nintendo também já lançou seu console de 16 bits, o Super Famicom (Family Computer), mas, neste caso, não há compatibilidade com nenhum outro sistema de 16 bits e nem com o próprio Nintendo de 8 bits.

AQUI, A SOLUÇÃO PARA PEQUENOS PROBLEMAS.

Há pequenos problemas que às vezes aparecem, mas não são nada complicados. Outras vezes, por desatenção ou esquecimento, procedimentos simples deixam de ser tomados na hora de operar o videogame. Veja aqui o que fazer:

1) Se a imagem do jogo não aparece, embora a tela esteja acesa, verifique: se o adaptador AC/DC está ligado na tomada, ajustado na voltagem correta ou ligado à tomada do console; se o console e a antena estão corretamente ligados à chave Computer/TV (se utilizada) e se esta chave está ligada ao televisor, se o cartucho está colocado corretamente no console (experimente pressionar a tecla Reset ou ligar e desligar a tecla Power); se a chave Channel 3/4 do console e do seletor de canais de TV estão sintonizadas no canal correto.

2) Se a imagem está boa mas o som se mostra distorcido ou com zumbido, é bom fazer as seguintes checagens: se a interferência for do canal 3, coloque a chave Channel 3/4 do console no canal 4, fazendo o mesmo em relação ao seletor de canais da TV; experimente desligar o fio da antena da chave Computer/TV (se isto resolver o problema, será preciso ligá-lo novamente para assistir TV); veja se você não ligou ao mesmo tempo a chave Computer/TV e os cabos de áudio e vídeo.

3) Se a imagem do jogo aparece, mas sem nitidez, sem cor ou com chuvisco, confira: se o console e a antena estão bem ligados à chave Computer/TV e se a chave está ligada à TV; se os controles de sintonia fina e constraste da TV estão desajustados (ajuste-os); se a sua TV tem controle AFC ou AFT, desligue-o e use ajuste fino para obter melhor imagem (se a cor desaparecer, ligue novamente o AFT).

4) Se a imagem pisca ou está distorcida, experimente apertar a tecla Reset. Se isso não der resultado, desligue a tecla Power do console, retire o cartucho e coloque-o novamente. Ligue a tecla Power e pressione a tecla Reset

5) Se a imagem aparece "cortada" na tela do televisor, o controle de largura e/ou altura do televisor deverá ser regulado por um técnico competente

O BOM JOGADOR

1 O controle é fundamental para bons resultados em qualquer jogo. Acostume-se a ele em primeiro lugar e faça seus dedos ''decorarem'' todos os comandos, assim poderá prestar atenção apenas na tela.

2 Ao explorar um novo jogo não se preocupe, de início, em chegar ao final do jogo. Cada cena deve ser totalmente explorada para se descobrir todos os segredos e só depois ir à cena, ou fase, seguinte.

3 Certos inimigos, ou obstáculos, só podem ser vencidos usando-se técnicas especiais. Se o manual não indicá-las, vá tentando de tudo até descobrir.

4 Vantagens podem ser conseguidas explorando as possibilidades do controle. Pode ser uma seqüência qualquer (como frente, trás, esquerda, direita, A, B, Start, por exemplo) e vale tentar várias delas quando entra o título do jogo, ou mesmo no meio, pretendendo conseguir ''continue'' (quando não houver esta opção). Não custa tentar.

5 Os inimigos sempre atacam da mesma forma ou com algumas variações. Procure memorizá-las.

6 Perca bastante tempo procurando passagens secretas, pontos e vidas escondidas. Eles podem estar em qualquer lugar.

7 Não se deixe impressionar se um jogo parecer chato no início. Experimente-o mais longamente, ele pode reservar boas surpresas.

8 Jogos em duplas podem ser muito emocionantes. Mas é preciso haver coordenação entre ambos para aproveitar melhor o jogo.

9 Fique sempre atento às indicações na tela sobre pontos, vidas ou objetos recolhidos, entre outras indicações possíveis. Qualquer indicação na tela sempre tem alguma utilidade. Descubra-a.

10 Seja perseverante. Para se tornar um campeão tenha a paciência de um guerreiro ninja, a força de um Robocop e a esperteza de um Mário Bros.

DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-chefe: Orlando Barrozo
Editor: Roberto Araújo
Colaboradores: Mário Fittipaldi, Vitor Nuzzi, José Sérgio Branco (Texto).
Fotos: Norberto Marques e Mário Bock
Produção: Meg Cotrim
Revisão: Rosana Mauro e Marina Macri.
Arquivo: José dos Santos Silva
EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisão)
Herbert Frederico (Editor de Arte)
Shirley Vieira (Diagramação)
Manuel José Ramos (Chefe de Arte-final)
Nestor F. Campos e Adalberto Barreiro Jr. (Arte Final)
Antonio Mendonça (Produção Gráfica)
Soraya Maria P. M. Corrêa (Secretária)
José Francisco Cavalcanti (Composição)
DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente: Marcos A. C. de Barros
Representantes SP: Celso Ribeiro da Silva, Carlos M. Setti, Simone Vianna Dias, Ângela Taddeo, José Otávio Kumeda e Carla Rodrigues.
Representante outros estados: Vera Lúcia de Miranda.
Coordenadora: Malu Fernandes
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini, Laércio da Silva (Tráfego).
RIO DE JANEIRO — Filial — Rua Sá Viana, 125 — Tel: (021) 258-5959
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS: Arlete M. Lopes — fone (011) 549-1433.
Videogame: é uma edição especial da revista **VÍDEO NEWS** (número 102A), editada mensalmente pela **Sigla Editora Ltda** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro n.º 60** — fone (011) 549-1433 — TELEX n.º (011) 36696 — SGLE — BR — FAC-SIMILE (011) 549-1220 — CEP: 04015 — São Paulo — SP — Brasil.
Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. — Rua Teodoro Silva, 907 — Rio de Janeiro.
Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama n.º 4-4-A Sacavem — Telefone 942-5407/942-5394

Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga — Rua do Cadete, 209 — Registro no 5.º Ofício de Títulos e Doc. sob n.º 2191 no livro ALP. Registro no INPI protocolo n.º 810769310. Fotolitos Bosatelli, JR Comunicações, Margraf e Reflexo. Composição: Grafibrás.

ANER